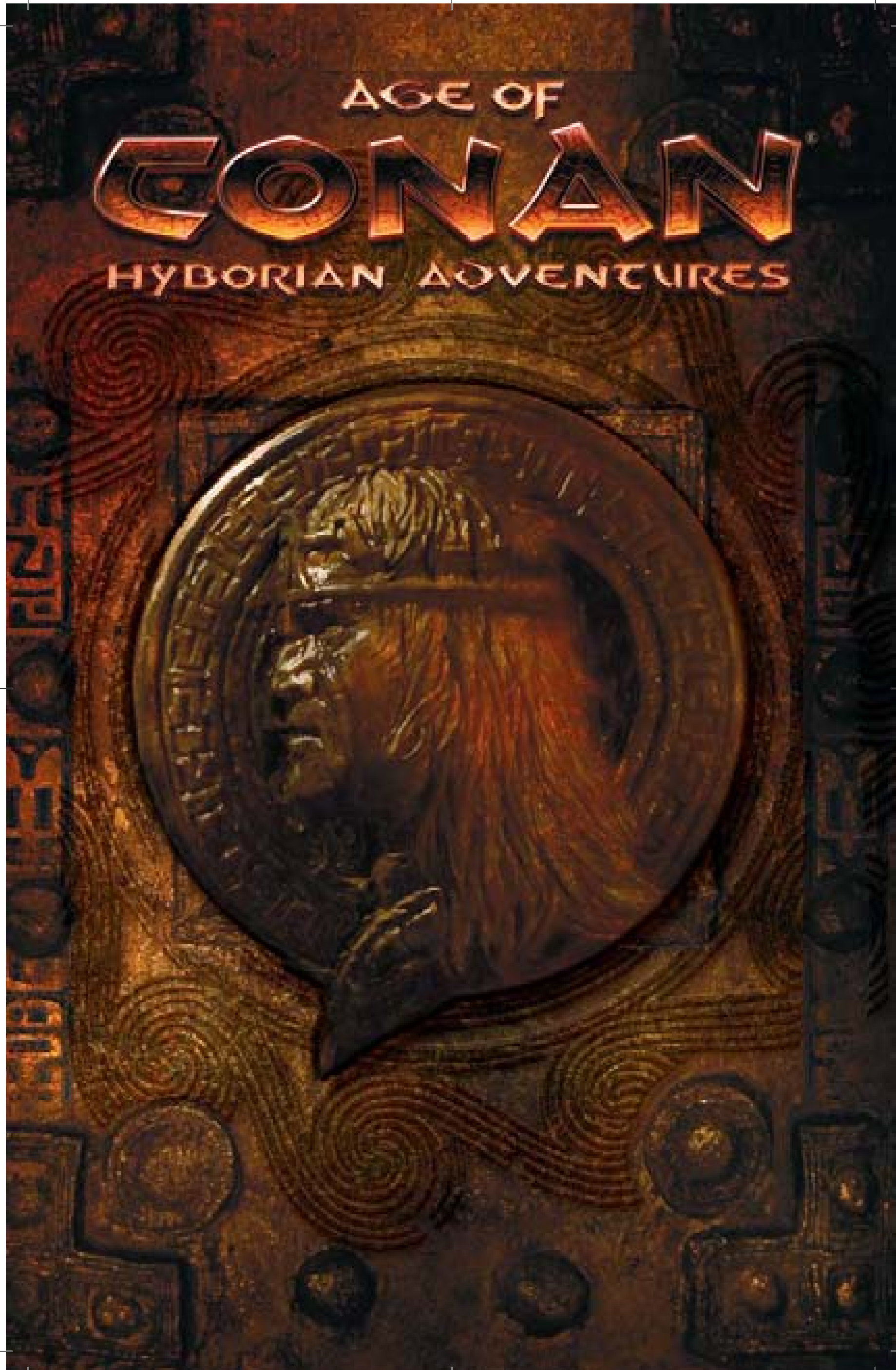

AGE OF
CONAN®
HYBORIAN ADVENTURES

INHALT



Autor: Erling Ellingsen,
Product Manager: Funcom

1.0 ERSTE SCHRITTE

1.1 Einleitung

Wisse, oh Prinz, dass es zwischen den Jahren, als die Ozeane Atlantis und die strahlenden Städte verschlangen, und jener Zeit, als die Söhne von Aryas aufstiegen, ein unbekanntes Zeitalter existierte, in dem auf der Welt prachtvolle Königreiche wie kostbare Tücher unter den Sternen ausgebreitet waren: Nemedien, Ophir, Brythunien, Hyperborea. Zamora mit seinen dunkelhaarigen Frauen und den geheimnisvollen, von Spinnen heimgesuchten Türmen. Zingara mit seinen Rittern. Koth, das an das liebliche Weideland von Shem grenzte. Stygien mit den von Schatten bewachten Gräbern. Hyrkanien, dessen Reiter in Stahl und Seide und Gold waren. Das stolzeste Königreich der Welt aber war Aquilonien, das unumstritten im träumenden Westen herrschte. Hierher kam Conan der Cimmerier, schwarzhaarig und düsteren Blickes, das Schwert in der Hand. Ein Dieb, ein Plünderer, ein Mörder, voll gewaltiger Melancholie und gewaltiger Heiterkeit, um mit Sandalen an den Füßen die edelsteingeschmückten Throne dieser Welt zu zertreten.

- Die nemedische Chronik

Vor mehr als 70 Jahren erschuf der Autor Robert E. Howard die Figur Conan und die Welt Hyborias, in der Conan ein Leben voller Abenteuer führte. Seitdem wurden unzählige Werke veröffentlicht, die sich um den größten Fantasy-Helden der Welt drehen ... von Büchern über Comics bis hin zu Filmen und Videospielen. Hyboria ist zu einer riesigen Welt herangewachsen.

In *Age of Conan: Hyborian Adventures* bekommt Ihr nun die Möglichkeit, selbst ein Leben voller Abenteuer zu führen, genau wie es der mächtige Barbar in Howards legendären Geschichten tat. Aufbauend auf den unzähligen fantastischen Geschichten, die sich in den Jahren um Conan und seine Welt rankten, haben wir eine Online-Version von Hyboria erschaffen, die Ihr auf Eurem eigenen Computer erleben könnt.

Aber hütet Euch, denn auf Unachtsame lauert der Tod. Hyboria ist eine Welt der Konflikte – zwischen Kriegern, Gilden und ganzen Völkern. Während sich aus den dunkelsten Löchern der Hölle Dämonen erheben, drohen Feinde die Mauern Eurer Städte einzureißen. Was werdet Ihr tun? Wohin werdet Ihr gehen? Euer Leben wird voll sein von solchen Entscheidungen – Entscheidungen, die Ihr ganz alleine treffen müsst!

1.2 Installation

1. Legt die erste Age of Conan: Hyborian Adventures-DVD in Euer DVD-Laufwerk, um die Installation zu starten.
2. Wenn die AutoPlay-Funktion auf Eurem Computer aktiviert ist, erscheint automatisch ein Fenster, das Euch verschiedene Auswahlmöglichkeiten bietet. Klickt auf Installieren, um mit der Installation fortzufahren.

*Sollte die AutoPlay-Funktion nicht aktiviert sein, müsst Ihr die Installation manuell starten. Klickt dazu in Windows XP oder Vista auf Start -> Ausführen und gebt **D:\setup.exe** ein. (Sollte Eurem DVD-Laufwerk nicht der Buchstabe D zugeordnet sein, ersetzt diesen bitte mit dem entsprechenden Laufwerksbuchstaben.)*

3. Es wird ein Installationsprogramm gestartet. Befolgt die Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.

JUGENDSCHUTZ

Der Jugendschutz von Games for Windows – LIVE ergänzt die Jugendschutzmaßnahmen von Windows Vista®. Einfache, flexible Werkzeuge erlauben Ihnen, zu bestimmen, worauf Ihr Kind Zugriff hat. Weiter Informationen finden Sie auf **www.gamesforwindows.com/live/familysettings**.

1.3 Kontoverwaltung

Um *Age of Conan* spielen zu können, müsst Ihr zunächst ein Spielkonto bei Funcom einrichten. Euer Spielkonto dient dazu, dass die Spielserver Euch identifizieren können. Ihr solltet die Zugangsdaten daher vertraulich behandeln. Solltet Ihr Funcom in Zusammenhang mit Eurem Account kontaktieren müssen, beachtet bitte, dass Funcom Euch NIEMALS nach Eurem Passwort fragen wird.

1.3.1 Erstellung eines neuen Kontos

Öffnet Euren Internetbrowser und ruft die Funcom-Website **https://register.ageofconan.com** auf, um ein Konto einzurichten. Folgt den Bildschirmanweisungen, um die Konterstellung abzuschließen. Notiert Euch Euren Benutzernamen und Euer Passwort, da Ihr beides braucht, um Euch im Spiel anzumelden.

Nach der Gratisspielzeit (sofern vorhanden) fallen (abhängig vom gewählten Abonnement) Gebühren an. Diese werden in jedem Fall erhoben, es sei denn, Ihr kündigt Euer Abonnement während der Gratisspielzeit. Darüber hinaus könnt Ihr Euer Abonnement jederzeit ändern.

1.3.2 Abonnement kündigen

Ihr könnt Euer *Age of Conan: Hyborian Adventures*-Abonnement jederzeit kündigen. Wenn Ihr Euer Abonnement kündigt, könnt Ihr nicht mehr auf die Spielserver zugreifen, sobald Eure bereits im Voraus bezahlte Spielzeit abgelaufen ist.

PS! Obwohl wir uns bemühen, dass Eure Charaktere weiterhin zur Verfügung stehen, wenn Ihr Euer Abonnement später reaktivieren wollt, kann Funcom nicht garantieren, dass die Charaktere inaktiver Konten erhalten bleiben.

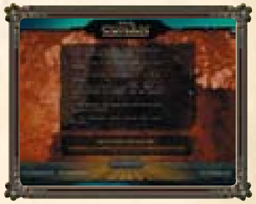
Ihr könnt Euer Konto auflösen, indem Ihr Euch auf der Funcom-Website mit Eurem Konto anmeldet und die Bildschirmanweisungen befolgt.

1.4 Spielstart

Nachdem Ihr das Spiel installiert und ein Funcom-Spielkonto erstellt habt, könnt Ihr das Spiel über das **Windows-Startmenü** oder mit einem Doppelklick auf das *Age of Conan*-Symbol auf Eurem Desktop starten. Verwendet Ihr Windows Vista, könnt Ihr das Spiel über den Game Explorer im **Windows-Startmenü** starten.

1.4.1 Installation von Patches

Nach dem Start des Spiels erscheint zunächst der Patch-Bildschirm. Mögliche Updates zu *Age of Conan: Hyborian Adventures* werden nun automatisch installiert.



Verfügbare Patches werden automatisch heruntergeladen. Je nach der Größe des Patches und der Geschwindigkeit Eurer Internetverbindung kann dies einige Zeit dauern. Während der Wartezeit könnt Ihr im Patch-Bildschirm die Patch-Hinweise lesen, die alle Änderungen oder Ergänzungen erläutern.

Bitte beachtet, dass neue Daten unter Umständen auch während des Spiels selbst heruntergeladen werden können. Wenn es beim Wechsel zwischen zwei Regionen zu etwas längeren Ladezeiten kommt, liegt dies unter Umständen daran.

Wenn der Patch-Vorgang abgeschlossen ist, wird die Schaltfläche **Spielen** markiert. Klickt auf diese Schaltfläche, um fortzufahren.

1.4.2 Anmeldung

Nach dem Patch-Vorgang erscheint zunächst der **Anmeldungsbildschirm**. Gebt hier Euren Benutzernamen und Euer Passwort ein und klickt auf **Anmelden**, um über die Serverauswahl in die Spielwelt zu gelangen.

1.5 Kundendienst

Funcom bietet keinen telefonischen Kundendienst für *Age of Conan*. Es gibt jedoch eine Reihe anderer Möglichkeiten, Hilfe zum Spiel zu erhalten – sowohl im Spiel selbst als auch über die offizielle Website und das offizielle Forum.

Solltet Ihr technische Probleme mit Age of Conan haben, könnt Ihr über das Kontaktformular auf **https://register.funcom.com/support** den Kundendienst von Funcom kontaktieren.

Zusätzlich wird es eine Knowledge Base für *Age of Conan* geben, in der die häufigsten Fragen aufgelistet sind (**http://support.ageofconan.com**).

Darüber hinaus erhaltet Ihr in den offiziellen Age of Conan-Foren Hilfe von Funcom-Mitarbeitern, die regelmäßig über mögliche Probleme informieren (**http://forums.ageofconan.com**).

Zu guter Letzt könnt Ihr eine E-Mail an **support@ageofconan.com** senden (hierbei handelt es sich um einen automatisierten E-Mail-Dienst, die E-Mails werden nicht gelesen). Als Antwort erhaltet Ihr eine E-Mail, die allgemeine Aspekte zu den ersten Schritten im Spiel erläutert und Euch auf andere Möglichkeiten hinweist, Hilfe zu Problemen mit Age of Conan zu erhalten.

Auch im Spiel selbst steht eine Hilfefunktion zur Verfügung. Um diese zu nutzen, tippt einfach im Chat-Fenster /petition ein, drückt [EINGABETASTE] und befolgt die Bildschirmanweisungen. Funcom priorisiert die Anfragen nach ihrer Dringlichkeit.

1.6 Hinweis

Ihr solltet Euch darüber im Klaren sein, dass *Age of Conan: Hyborian Adventures* ein „Massively Multiplayer Online"-Spiel ist, das von den Entwicklern jederzeit aktualisiert, verändert und ergänzt werden kann.

Zwischen der Erstellung dieser Dokumentation und der Veröffentlichung des Spiels wurden unter Umständen Änderungen am Spiel vorgenommen.

Es ist daher möglich, dass Diskrepanzen zwischen dem Spiel und diesem Handbuch bestehen. Wir bitten hierfür um Euer Verständnis.

Age of Conan: Hyborian Adventures ist außerdem ein äußerst tiefgehendes und komplexes Spiel mit einer Vielzahl von Features. Dieses Handbuch dient dazu, neuen Spielern den Einstieg in das Spiel zu erleichtern. Viele dieser Features werden daher hier nicht behandelt.

Die jeweils aktuellste Dokumentation findet Ihr unter: **http://www.ageofconan.com**

2.0 GRUNDLEGENDES GAMEPLAY

2.1 Auswahl eines Spielservers

Zunächst müsst Ihr einen Server wählen, auf dem Ihr einen Charakter erstellen und das Spiel starten wollt.

Wählt Euren Server sorgfältig aus. Wenn Ihr mit Freunden spielen wollt, wäre es ratsam, diese zu fragen, auf welchem Spielserver sie spielen. Ihr könnt im Spiel keine Spieler sehen, die auf anderen Spielservern spielen.

Es stehen unter Umständen unterschiedliche Servertypen zur Verfügung:

Player-versus-Environment (PvE - Spieler gegen Spielwelt): Die Standardserver, auf denen die Standardregeln gelten.

Player-versus-player (PvP – Spieler gegen Spieler): Auf diesen Servern herrscht ein etwas liberalerer Ansatz was PvP-Kämpfe angeht. Diese Server bieten eine größere Herausforderung und sind für neue Spieler möglicherweise nicht geeignet.

Role-playing (RP/PvP): Diese Server ähneln den PvE/PvP-Servern, bieten aber eine rollenspielfreundlichere Umgebung.

Die Serverauswahl, die Euch zur Verfügung steht, hängt davon ab, in welcher Region der Welt Ihr das Spiel erworben habt. Nordamerikanische Kunden können beispielsweise nicht auf europäischen Spielservern spielen und umgekehrt.

Nachdem Ihr einen Server gewählt habt, wählt einen leeren Charakter-Platz und fahrt mit der Charaktererstellung fort.

2.2 Erstellung eines Charakters



Die Geschichte Eures Charakters beginnt auf einem stygischen Sklavenschiff irgendwo in den gefährlichen Gewässern der Barachan-Inseln. Ihr erinnert Euch nicht, wer Ihr seid – oder wer Ihr wart – und könnt ein neues Leben beginnen.

Bei der Charaktererstellung bestimmt Ihr das Aussehen, die Herkunft und die Klasse Eures Charakters.

2.2.1 Volk wählen

Die Wahl eines Volkes für Euren Charakter hat nicht nur Auswirkungen auf sein Aussehen. Sie bestimmt auch, welche Klassen für Euren Charakter zur Verfügung stehen.

Folgende Völker stehen zur Auswahl:

AQUILONIER

Die Aquilonier geben sich als Einheit, sind aber zerrissen. Und obwohl sie als Großmacht auftreten, werden sie von vielen Seiten bedroht. Ihr Königreich, die Blume des Westens, ist das unbestrittene Juwel Hyborias. Das Land hat wohlhabende Städte, großen Reichtum und eine aufgeklärte Kultur. Laut eines Dekrets des Königs herrscht absolute Religionsfreiheit. Doch trotz des Ruhms und der Errungenschaften des Reichs, trotz seines beliebten Monarchen, König Conans I., kommt es in Aquilonien immer wieder zum Kampf der Kulturen.



Aquilonische Kämpfer sind diszipliniert und oft eher Soldaten als Krieger. Die Kriegskunst hat bei den Aquiloniern einen hohen Stellenwert. Sie verehren jeden, der sich gegen die vielen Feinde des Landes stellt, besonders gegen die verhassten Pikten. Aquilonier legen außerdem großen Wert auf die Freiheit der Gedanken und auf die Unabhängigkeit – wer also aus eigener Kraft überlebt, genießt oft großen Respekt. Zauberei gilt als Machwerk des Bösen, obwohl auch die Mitrapriester des Landes Zauber wirken. Sie genießen in der Bevölkerung allerdings hohes Ansehen, weil das Licht des wahren Gottes auf sie herabscheint.

DIE CIMMERIER



Die Cimmerier sind ein barbarisches Volk, dessen Kultur durch ihr raues und düsteres Land geprägt ist. Dies geht so weit, dass Fremde die Stämme des Nordens oft misstrauisch beäugen und sich fragen, ob sie denn nie etwas anderes als trostlose Trauerlieder singen. Die Cimmerier leben in einem unwegsamen Terrain von der Hand in den Mund. Obwohl sie dafür von den anderen Völkern bemitleidet werden, hat es ihnen doch eine Stärke verliehen, die anders nicht zu erlernen wäre. Die Cimmerier glauben, dass Crom ihnen bei der Geburt Stärke verleiht – die Stärke, die sie benötigen, um die Prüfungen des Lebens zu bewältigen. Danach sind sie auf sich allein gestellt, so wie es sein soll.

Die Barbaren können mit Schriften und Büchern nicht viel anfangen. Ihre Legenden werden mündlich überliefert, in Gesängen am Lagerfeuer oder in geflüsterten Geschichten. Sie bewundern kriegerische Fähigkeiten, körperliche Stärke und die Fähigkeit, für sich selbst zu sorgen. Obwohl sie eigene Seher oder Schamanen haben, birgt das Übernatürliche für die meisten Barbaren keinerlei Faszination – sie fürchten sich davor. Sie sind stolz darauf, das Leben durch ihre Stärke, ihr Können und ihre List zu meistern, anstatt sich auf die arkanen Geheimnisse zu verlassen, die die Seelen der anderen Völker verdunkeln.

DIE STYGIER



Die Stygier werden von einer gnadenlosen Theokratie beherrscht, die der Anbetung des Schlangengottes Set gewidmet ist. Sie sind Meister der okkulten Geheimnisse und des diabolischen Wissens. Ihr Wissen und ihre magischen Künste suchen in der gesamten bekannten Welt ihresgleichen. Im Gegensatz zu den hyborianischen Königreichen interessieren sich die Stygier nicht dafür, was jenseits ihrer Grenzen geschieht. Die Stygier sind ein uraltes Volk, das aus einer Kultur hervorgegangen ist, die über 1500 Jahre älter als die benachbarten Königreiche im Norden ist.

Die Stygier ziehen List, Intelligenz und Geschicklichkeit der rohen Gewalt vor. Schwerter und Äxte sind die Werkzeuge eines Barbaren, nicht aber die Waffen eines zivilisierten Menschen. Die meisten Stygier, die die Grenzen ihres Königreichs verlassen, sind daher Gelehrte auf der Suche nach Wissen. Diese Suche kann viele Formen haben – sei es durch das Wirken von Zaubern, das Studium des Körpers und der Heilkünste oder die geheimen Künste des Meuchelmordes. In den Augen der Stygier sind all diese Formen gleichberechtigt, da sie Intelligenz, Bildung und Disziplin erfordern ... Qualitäten, die den "niederen" Königreichen des Zeitalters fehlen.

2.2.2 Klasse wählen

Die Klasse, die Ihr für Euren Charakter wählt, bestimmt seine Kampfweise, die Benutzung verschiedener Gegenstände und die Fähigkeiten, die er im Laufe seiner Abenteuer erlernen kann.

Die Klassen sind in vier Archetypen unterteilt: Soldaten, Schurken, Priester und Magier. Nach einem Klick auf das Volk, dem Euer Charakter angehören soll, werden die verfügbaren Klassen im Charaktererstellung-Fenster markiert.

Folgende Klassen stehen zur Auswahl:

WÄCHTER



Wächter sind die am besten gepanzerten und ausgebildeten Soldaten Hyborias. Sie können mehr einstecken als jeder andere Krieger und verursachen mit ihren tödlichen Angriffen verheerenden Schaden. In der Schlacht gibt es keinen furchterregenderen Anblick als eine Phalanx von Wächtern in voller Rüstung hinter einer undurchdringlichen Mauer aus Speeren.

Der Wächter ist der robusteste aller Soldaten, da seine schwere Rüstung und sein Schild einen Teil des verursachten Schadens absorbieren. Wächter wirken keine Zauber, sondern konzentrieren sich auf den Kampf mit Schwert und Schild oder Stangenwaffen, um ihre Gegner zu fällen. Ihre Abwehrtechniken sind ähnlich gefürchtet wie ihre verheerenden Angriffe, mit denen sie ihre Feinde gnadenlos töten.

Archetyp: Soldat

Waffen: Einhand-Klingenwaffen, stumpfe Einhandwaffen, Stangenwaffen, Armbrüste, Wurfwaffen

Rüstung: Leichte, mittlere, schwere und Plattenrüstung sowie Schilde

EROBERER



Eroberer sind mit Schwertern und schweren Rüstungen ausgestattete Heerführer, die aus den Reihen aquilonischer Generäle und cimmerischer Kriegsherren hervorgehen. Die Kampfkraft der Eroberer sucht ihresgleichen, da sie sämtliche Krieger um sich her um beeinflussen. Die Eroberer selbst schöpfen ihre Kraft aus dem Zorn der Schlacht.

Eroberer sind fähige Soldaten, die ihre Verbündeten mit Schlachtrufen und ihrer Aura antreiben und in den Reihen ihrer Feinde gleichzeitig für Chaos und Verwirrung sorgen, um diese zu schwächen. Sie kämpfen meist mit gewaltigen Bihändern, können aber auch zwei Waffen gleichzeitig führen.

Archetyp: Soldat

Waffen: Stumpfe Einhandwaffen, stumpfe Zweihandwaffen, Einhand-Klingenwaffen, Zweihand-Klingenwaffen, Armbrüste, Wurfwaffen, zwei Waffen gleichzeitig

Rüstung: Leichte, mittlere und schwere Rüstung

DUNKLER TEMPLER



Dunkle Templer sind unschwer an ihren schweren Rüstungen, ihrer bemerkenswerten Kampftechnik, ihren grausamen Zaubern und ihrem unerbittlichen Siegeswillen zu erkennen. Sie sind Krieger, die ihre Menschlichkeit gegen unheilige Kräfte eingetauscht haben: Aus diesem Grund können sie ihren Gegnern Lebensenergie entziehen, feindliche Angriffe mit mächtigen Zaubern zurückwerfen und sich selbst verjüngen.

Dunkle Templer tragen meist schwere Rüstungen und beherrschen tödliche Angriffe und dunkle Zauber. Letztere entziehen ihren Opfern Lebensenergie, um den dunklen Templer und seine Verbündeten zu heilen. Ferner können sie Schutzschilde errichten und nahende Feinde zurückwerfen. Selbst seine eigene Lebenskraft kann ein Dunkler Templer opfern, um seine Zauber zu verstärken.

Archetyp: Soldat

Waffen: Einhand-Klingenwaffen, stumpfe Einhandwaffen, Armbrüste, Wurfwaffen

Rüstung: Leichte, mittlere und schwere Rüstung sowie Schilde

DÄMONOLOGE



Dämonologen sind die mächtigsten aller Zauberer. Sie befehligen die Mächte der Hölle und der Erde und können Flammensäulen und gewaltige Elektrizitätsstürme beschwören. Ihr okkultes Wissen ist so umfassend, dass sie infernalische Dämonen von verzerrter Schönheit und gewaltiger Macht unterwerfen können.

Dämonologen konzentrieren sich allein auf ihre Zauberei, deren Urgewalt unerreicht ist. Sie können einen einzelnen Gegner in einem höllischen Inferno vernichten oder mehrere Gegner gleichzeitig mit gewaltigen Blitzen niederstrecken. Außerdem können sie ihre eigene Lebensenergie opfern, um ihre Macht zu vergrößern. Setzen sie ihre gesamte Magie für den Angriff ein, sind sie besonders gefährlich.

Archetyp: Magier

Waffen: Dolche, Armbrüste und Wurfwaffen

Rüstung: Stoffrüstung und Seidenrüstung

NEKROMANT



Nekromanten beschwören und befehligen die Heerscharen der Untoten. Ihre abscheulichen Diener können ihre Gegner in Stücke reißen und eigene Todeszauber wirken. Die verfaulten Leichen der Toten folgen dem Nekromanten bedingungslos.

Die dunkle Magie der Nekromanten reicht vom Unheiligen über die Pestilenz bis hin zum eiskalten Griff des Todes. Durch intensive Studien erlernen sie die Fähigkeit, Leichen auferstehen zu lassen, um diese auf ihre Feinde zu hetzen. Und nicht selten führen Nekromanten als Liches selbst ein mächtiges untotes Dasein.

Archetyp: Magier

Waffen: Dolche, Armbrüste und Wurfwaffen

Rüstung: Stoffrüstung und Seidenrüstung

HEROLD DES XOTLI

Herolde des Xotli sind eine Kombination aus Magiern und Soldaten. Da sie den Umgang mit Zaubern und Zweihandwaffen gleichermaßen beherrschen, sind sie auf dem Schlachtfeld furchterregende Gegner. Diese Klasse ist für Spieler geeignet, die sich als Schwertkrieger und mächtige Magier profilieren möchten.



Herolde des Xotli sind das Ergebnis dämonischer Experimente in den kalten und leeren Einöden fernab unserer Dimension. Heute dienen sie Xotli, einem dämonischen Gott der Ältesten Nacht, den selbst die Atlanter fürchteten.

Archetyp: Magier

Waffen: Zweihand-Klingenwaffen, Armbrüste, Dolche und Wurfwaffen

Rüstung: Stoffrüstung und Seidenrüstung

BÄRENSCHAMANE

Der Geist der Natur ist in Cimmerien allgegenwärtig und manifestiert sich unter den Barbaren des Nordens. Bärenschamanen können die Krallen, die Stärke oder die Entschlossenheit eines Bären erben. Sie setzen Seelentotems ein, um sich zu heilen und auf Angriffe zu reagieren. Außerdem können mächtige Bärenschamanen ihre Gefährten heilen und zum Leben zu erwecken.



Bärenschamanen können als stärkste Priester des Spiels die schwerste (mittlere) Priesterrüstung tragen. Mit ihren Zweihandwaffen können sie gewaltige Angriffe ausführen. Darüber hinaus beherrschen sie verschiedene druidische Zauber. Aufgrund dieser Kombination sind sie gefürchtete Feinde. Wie alle Priester verfügen sie über zahlreiche Heilkräfte.

Archetyp: Priester

Waffen: Stumpfe Zweihandwaffen, Bögen, Armbrüste und Wurfwaffen

Rüstung: Stoffrüstung, leichte und mittlere Rüstung

MITRAPRIESTER



Mitrapriester können mit ihrer göttlichen Macht heilen und die Toten auferstehen lassen. Ihr Gott ist ein Gott der Gerechtigkeit, Sicherheit und Freiheit. Ihre Anhänger sind bereit, für diese Freiheiten und gegen Unterdrückung, Tyrannei und das Böse zu kämpfen. Mitrapriester haben die stärksten Heilkräfte. Außerdem können sie ihren Gegnern heiligen Schaden zufügen.

Mitrapriester tragen leichte Rüstungen und setzen tödliche Waffen ein. Ihre Fähigkeit, Verbündete zu heilen und Feinde zu verletzen, macht sie unentbehrlich für jede Abenteurergruppe, die Hyboria erforscht.

Archetyp: Priester

Waffen: Einhand-Klingenwaffen, stumpfe Einhandwaffen, Dolche, Armbrüste, Wurfwaffen

Rüstung: Stoffrüstung, leichte Rüstung und Schilde

VOLLSTRECKER SETS



Diese Priester kanalisieren die zerstörerische Macht des stygischen Schlangengottes Set. Dieser Gott, der schon alt war, als die Menschheit noch jung war, belohnt seine treuesten Diener mit mächtigen Fähigkeiten. Diese können durch Blitzschläge die Gipfel der Berge absprengen oder ganze Landzüge verwüsten.

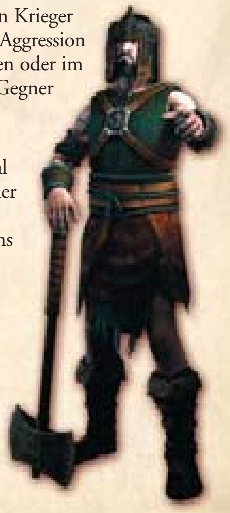
Die Anhänger Sets sind für die Zerstörung, die sie verursachen, berüchtigt. Trotzdem haben sie wie alle Priester die Fähigkeit, andere zu heilen und von den Toten zu erwecken. Neben verschiedenen Kampfwaffen, leichten Rüstungen und Schilden können sie uralte Folianten, die Herzen getöteter Monster und andere magische Talismane einsetzen.

Archetyp: Priester

Waffen: Einhand-Klingenwaffen, stumpfe Einhandwaffen, Stangenwaffen, Dolche, Bögen, Armbrüste und Wurfwaffen

Rüstung: Stoffrüstung, leichte Rüstung und Schilde

BARBAR



Der Barbar ist einer der gefährlichsten und gefürchtetsten Krieger auf dem Schlachtfeld. Sein Kampfstil beruht auf Stärke, Aggression und gnadenlosen Angriffen. Egal, ob mit Zweihandwaffen oder im beidhändigen Kampf – wenn er die Chance hat, einem Gegner den Todesstoß zu versetzen, ist er bereit.

Wird ein Barbar verwundet, weckt dies seinen Zorn. Dadurch wird er noch stärker und tödlicher. Sein Arsenal an mächtigen Angriffen kann einen Gegner betäuben oder den Boden um ihn herum erbeben lassen. Wie alle Schurken beherrscht der Barbar die Kunst des Schleichens und des Hinterhalts.

Archetyp: Schurke

Waffen: Stumpfe Einhandwaffen, stumpfe Zweihandwaffen, Einhand-Klingenwaffen, Zweihand-Klingenwaffen, Bögen, Wurfwaffen und zwei Waffen gleichzeitig

Rüstung: Stoffrüstung und leichte Rüstung

ASSASSINE



Assaassinen sind die tödlichsten Mörder Hyborias. Wer es in diesem Beruf zu etwas bringen will, muss eine brutale Ausbildung voller bedingungsloser Disziplin und intensiver Studien durchlaufen. Wer diese Ausbildung überlebt, gehört zu den besten Meuchelmördern der Welt. Keine andere Klasse kann so tödliche Schläge ausführen. Assassinen beherrschen tödliche Kombos und können sich unbemerkt an ihren Feinden vorbeischleichen.

Sie können zwei Dolche gleichzeitig führen und ihre Angriffe auf verschiedene Ziele abstimmen. So setzen sie beispielsweise gegen schwer gepanzerte Gegner unheilige Angriffe, gegen Mana-Nutzer aber Giftangriffe ein. Nur wenige Gegner können im Kampf gegen Assassinen bestehen.

Archetyp: Schurke

Waffen: Dolche, Armbrüste und zwei Waffen gleichzeitig

Rüstung: Stoffrüstung und Seidenrüstung

WALDLÄUFER



Waldläufer sind die besten Schützen Hyborias. Sie können Feinde unauffällig verfolgen und mit tödlicher Präzision niederstrecken. Von den fähigen Waldmenschen der bossonischen Sümpfe bis hin zu den mit Kurzbögen bewaffneten Reitern der stygischen Wüste – ihre Bogenkunst sucht ihresgleichen.

Aufgrund ihres Arsenals an Spezialangriffen, mit denen sie ihren Feind lähmen, verwunden oder sein Herz durchbohren können, sind sie gefährliche Gegner. Ritter fallen durch ihre gefiederten Pfeile ebenso wie Magier, da diese alle Magie der Hölle nicht vor einem Pfeil in der Kehle retten kann. Im Nahkampf kämpfen Waldläufer mit Schwertern und Keulen und schützen sich mit mittelschweren Rüstungen. Ihre wahre Stärke ist allerdings der Kampf mit Pfeil und Bogen.

Archetyp: Schurke

Waffen: Einhand-Klingenwaffen, stumpfe Einhandwaffen, Dolche, Bögen, Armbrüste und zwei Waffen gleichzeitig

Rüstung: Stoffrüstung, leichte bzw. mittlere Rüstung und Schilde

2.2.3 **Aussehen wählen**

In *Age of Conan: Hyborian Adventures* könnt Ihr das Aussehen Eures Charakters individuell anpassen. Eure Entscheidungen sind dabei rein kosmetischer Natur und wirken sich nicht auf das Gameplay aus.

Ihr könnt Euren Charakter selbst anpassen oder sein Aussehen zufällig bestimmen lassen. Die Entscheidung liegt bei Euch!

2.2.4 **Namen wählen**

Abschließend müsst Ihr einen geeigneten Namen für Euren Charakter finden. Eurer Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Ihr solltet allerdings versuchen, dem Geist und der Umgebung der Spielwelt gerecht zu werden.

Wird Euer Name abgelehnt, wurde er vom Namensfilter blockiert oder wird bereits von einem anderen Spieler verwendet. In diesem Fall müsst Ihr Euch einen neuen Namen überlegen.

Nun seid Ihr bereit, Eure ersten Schritte in *Age of Conan: Hyborian Adventures* zu unternehmen!

2.3 **Benutzeroberfläche**

2.3.1 **Überblick**



1. Hauptfenster: Hier spielt sich das Geschehen ab. Ihr könnt diese Ansicht ändern, indem Ihr die Kamera anpasst.

2. Navigationsschaltflächen: Über diese Schaltflächen gelangt Ihr zu den verschiedenen Charakter-Fenstern. *Weitere Informationen dazu findet Ihr im Abschnitt 2.3.2 "Navigation".*

3. Shortcut-Leiste: In der Shortcut-Leiste könnt Ihr Kombos, Zauber, Gegenstände und Fähigkeiten ablegen, um schnell darauf zugreifen zu können. *Weitere Informationen dazu findet Ihr im Abschnitt 2.3.3 "Die Shortcut-Leiste".*

4. Chat-Fenster: Alle Gespräche mit anderen Spielern finden in diesem Chat-Fenster statt. *Weitere Informationen dazu findet Ihr im Abschnitt 2.5 "Kommunikation".*

5. Übersichtskarte: Zeigt Eure unmittelbare Umgebung an. Mit den Schaltflächen neben der Übersichtskarte könnt Ihr den Zoomfaktor verändern. *Weitere Informationen dazu findet Ihr im Abschnitt 2.3.4 "Karte und Übersichtskarte".*

6. Schlagrichtungen: Im Kampf erscheinen diese Richtungspfeile, mit deren Hilfe Ihr in verschiedene Richtungen schlagen könnt. *Weitere Informationen dazu findet Ihr im Abschnitt 3.4 "Kampfsystem".*

7. Eure Daten: Zeigt Euren Namen, Eure Erfahrungsstufe und Eure Werte, wie Mana, Ausdauer und Gesundheit, an. *Weitere Informationen dazu findet Ihr im Abschnitt 2.4 "Charakterüberblick".*

8. Ziel-Informationen: Zeigt den Namen, die Erfahrungsstufe und die Werte (Mana, Ausdauer und Gesundheit) des Ziels an. Ferner sind möglicherweise verschiedene Symbole zu sehen, über die Ihr mit dem Ziel interagieren könnt (indem Ihr beispielsweise mit ihm handelt).

9. Erfahrungsleiste: Diese Leiste zeigt an, wie viele Erfahrungspunkte Ihr für den Aufstieg in die nächste Erfahrungsstufe benötigt. *Weitere Informationen dazu findet Ihr im Abschnitt 2.4 "Charakterüberblick".*

10. Soziale Schaltflächen: Über diese Schaltflächen könnt Ihr auf verschiedene soziale Fenster, wie die Spielersuche, zugreifen. *Weitere Informationen dazu findet Ihr im Abschnitt 3.6 "Mit anderen Spielern spielen".*

11. Aktive Effekte: Magische und andere Effekte, die sich derzeit auf Euren Charakter auswirken, werden hier angezeigt. Haltet Euren Mauszeiger über ein Symbol, um weitere Informationen einzublenden.

12. Quest-Tracker: Zeigt die Quest-Ziele für die Quests an, die Ihr im Quest-Tagebuch zur Nachverfolgung ausgewählt habt. *Weitere Informationen dazu findet Ihr im Abschnitt 2.4 "Charakterüberblick".*

2.3.2 Navigation



Diese Schaltflächen öffnen die verschiedenen Übersichtsfenster:

1. Ausrüstung und Inventar
2. Attribute und Fähigkeiten
3. Zauber, Kombos und Fähigkeiten
4. Talentspezialisierung
5. Quest-Tagebuch

Weitere Informationen zu diesen Elementen findet Ihr im Abschnitt 2.4 *"Charakterüberblick"*.

2.3.3 Die Shortcut-Leiste



Auf der Shortcut-Leiste am unteren Bildschirmrand könnt Ihr verschiedene Gegenstände und Fähigkeiten ablegen, auf die Ihr rasch zugreifen wollt.

Ihr könnt jederzeit Elemente aus den Fenstern *Ausrüstung und Inventar bzw. Fähigkeiten* in die Shortcut-Leiste ziehen. Viele Plätze der Shortcut-Leiste sind mit einer entsprechenden Taste auf der Tastatur belegt. Drückt Ihr diese Taste, führt Ihr die mit dem Platz verbundene Aktion aus.

Wenn Ihr beispielsweise im Platz 9 einen Trank ablegt, versucht Euer Charakter, diesen Trank zu trinken, wenn Ihr die Taste [9] drückt.

So könnt Ihr schnell auf Gegenstände oder Fähigkeiten zugreifen, ohne die entsprechenden Fenster zu durchsuchen.

Drückt die [UMSCHALT]-Taste und anschließend [1] bis [0], um auf weitere Shortcut-Leisten zuzugreifen.

2.3.4 Karte und Übersichtskarte



In der rechten oberen Bildschirmecke seht Ihr die Übersichtskarte. Sie zeigt Eure unmittelbare Umgebung an.

Mit den Schaltflächen neben der Übersichtskarte könnt Ihr den Zoomfaktor verändern. Wollt Ihr eine größere Version der Karte aufrufen, drückt die Taste [M].

Eure Übersichtskarte kann wichtige Informationen, wie den Standort bestimmter Quest-Ziele oder Gegner, enthalten.

2.4 Charakterüberblick



2.4.1 Ausrüstung und Inventar

Mit den Navigationsschaltflächen am oberen Bildschirmrand könnt Ihr das Fenster *Ausrüstung und Inventar* einblenden.

Hier werden alle ausgewählten Gegenstände und der Inhalt Eures Rucksacks angezeigt. Die Plätze neben Eurem Charakter stehen für verschiedene Körperregionen, für die Ihr Objekte auswählen könnt.

Euer Inventar ist in mehrere Kategorien unterteilt, die verschiedene Objekt-Typen filtern und sortieren.

1. Beutel: In Eurem "Rucksack" werden alle Gegenstände aufbewahrt, die keiner der anderen Kategorien zugeordnet werden können.

2. Rohstoffe: Hier werden alle Eure Rohstoffe angezeigt, die Ihr beispielsweise für Eure Tradeskills benötigt.

3. Quest: Alle Quest-Objekte, also Gegenstände, die Ihr verschiedenen NSCs übergeben müsst.

AUSWAHL VON GEGENSTÄNDEN
Wollt Ihr einen Gegenstand in Eurem Inventar auswählen, **doppelklickt** auf das gewünschte Objekt oder zieht es vom Inventar in den passenden Ausrüstungsslot.

ABWAHL VON GEGENSTÄNDEN
Wollt Ihr einen Gegenstand in Euer Inventar verschieben, **doppelklickt** auf das gewünschte Objekt oder zieht es in Euer Inventar.

OBJEKT-INFORMATIONEN
Wollt Ihr Informationen über einen Gegenstand (beispielsweise seine Effekte) einblenden, bewegt den Mauszeiger über das gewünschte Objekt.



Kalanthes' Tipp: Orange hinterlegte Gegenstände können von Eurem Charakter nicht verwendet werden, weil Euch möglicherweise eine Fähigkeit, ein Talent oder eine andere Fertigkeit fehlt.

2.4.2 Attribute und Fähigkeiten



Das *Charakter-Fenster* wird über die Navigationsschaltflächen am oberen Bildschirmrand aufgerufen. Es enthält unter anderem Informationen über die Attribute, Immunitäten und Fähigkeiten Eures Charakters.

ATTRIBUTE

Euer Charakter verfügt über verschiedene Basisattribute, die automatisch erhöht werden, wenn Ihr eine neue Stufe erreicht. Attribute wirken sich direkt auf die Fähigkeiten und Kräfte Eures Charakters aus.

Einige der wichtigsten Attribute sind:

1. Stärke:	Verleiht Euch einen Bonusschaden auf Nahkampfangriffe und erhöht Euren Angriffswert mit bestimmten Waffen.
2. Geschicklichkeit:	Verleiht Euch einen Bonus auf Euren Verteidigungswert und erhöht Euren Angriffswert mit bestimmten Waffen.
3. Konstitution:	Bestimmt Eure maximale Gesundheit und Ausdauer.
4. Intelligenz:	Bestimmt Euer maximales Mana und erhöht bei Magiern den Magiewert.
5. Weisheit:	Bestimmt Euer maximales Mana und erhöht bei Priestern den Magiewert.

WERTE UND IMMUNITÄTEN

Diese Zahlen bestimmen den Angriffs-, Verteidigungs- und Magiewert Eures Charakters. Alle Werte werden durch Eure Attribute und Gegenstände verändert.

FÄHIGKEITEN

Abhängig von seiner Klasse hat Eurer Charakter verschiedene Fähigkeiten, die während des Spiels im Hintergrund wirken oder von Euch durch den Einsatz bestimmter Fertigkeiten aktiviert werden müssen.

Steigt Ihr eine Stufe auf, bekommt Ihr einige Punkte, die Ihr auf diese Fähigkeiten verteilen dürft, um sie zu verbessern. Die Verteilung der Punkte erfolgt im Fenster *Charakter*.

Einige der wichtigsten Fähigkeiten sind:

Wahrnehmung:	Bestimmt, wie genau Ihr Eure Umgebung wahrnehmt. Ermöglicht Euch, versteckte Feinde oder gefährliche Fallen zu erkennen.
Verbinden:	Ermöglicht Euch eine schnelle Heilung, wenn Ihr nicht kämpft. Je ausgeprägter diese Fähigkeit ist, desto schneller werdet Ihr geheilt.
Manaerneuerung:	Entspricht dem Verbinden, wirkt sich aber auf Euer Mana aus.
Zauberkonzentration:	Bestimmt, wie groß die Gefahr ist, dass Euer Zauber unterbrochen wird, wenn Ihr abgelenkt werdet.
Verstecken:	Mit dieser Fähigkeit könnt Ihr Euch verstecken und für andere unsichtbar werden. Je ausgeprägter die Fähigkeit ist, desto schwieriger seid Ihr zu entdecken.
Klettern:	Legt fest, wie schwer es Euch fällt, Leitern, Hügel und andere Objekte hinaufzuklettern. In bestimmten Gebieten wird Euch das Klettern durch *Kletterpunkte* erleichtert.
Provozieren:	Je ausgeprägter diese Fähigkeit ist, desto leichter fällt es Euch, Gegner wütend zu machen.

Die maximale Zahl von Punkten, die Ihr in eine Fähigkeit investieren könnt, steigt mit jeder erreichten Stufe.

2.4.3 Zauber, Kombos und Fertigkeiten



Das Fenster *Zauber und Fertigkeiten* wird über die Navigationsschaltflächen am oberen Bildschirmrand aufgerufen.

In diesem Fenster werden Spezialfertigkeiten, wie Kombos und Zauber, die Euer Charakter beherrscht, aufgelistet. Die Fertigkeiten sind in verschiedene Kategorien unterteilt.

KOMBOS

Kombos sind spezielle Bewegungen, die Euer Charakter im Kampf (abhängig von seiner Klasse) ausführen kann. Ihr müsst Kombos in der Shortcut-Leiste ablegen, damit Ihr sie einsetzen könnt.

Kombos wirken sich negativ auf Eure Ausdauer aus.

Je höher Eure Stufe ist, desto mehr Kombos stehen Euch zur Verfügung.

Welche Kombos Ihr einsetzen könnt, hängt von Eurer aktuellen Waffe ab. Kombos, die mit Eurer aktuellen Waffe nicht eingesetzt werden können, werden grau markiert.

ZAUBER

Wenn Euer Charakter die gewaltige Macht der hyborianischen Magie meistert, erscheinen hier die Zauber, die er erlernt hat. Zauber sind in verschiedene Kategorien, wie freundliche und feindliche Zauber, unterteilt.

Das Wirken von Zaubern kostet Mana.

Ihr könnt einen Zauber erlernen, indem Ihr Spruchrollen kauft oder findet. Benutzt eine Rolle, um den entsprechenden Zauber zu lernen.

ANDERE FERTIGKEITEN

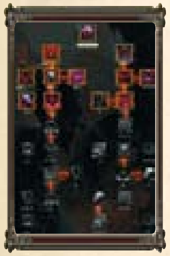
Fertigkeiten, die nicht in die beiden anderen Kategorien fallen, werden unter diesem Punkt aufgelistet. Diese Fertigkeiten erlernt Ihr, wenn Ihr aufsteigt und Euch Talente aneignet.

Fertigkeiten können Mana oder Ausdauer verbrauchen.

Andere Fertigkeiten können Fähigkeiten wie *Verstecken* oder verschiedene Kampfhaltungen sein.

Kalanthes' Tipp: Denkt daran: Wenn Ihr eine Fertigkeit einsetzen wollt – egal, ob es sich um eine Kombo, einen Zauber oder eine andere Fertigkeit handelt – legt sie in der Shortcut-Leiste ab, um während des Spiels schnell darauf zugreifen zu können!

2.4.4 Talentspezialisierung



Das Fenster *Talente* wird über die Navigationsschaltflächen am oberen Bildschirmrand aufgerufen.

Ihr könnt Euch auf verschiedene Talente spezialisieren, indem Ihr die Talentpunkte verteilt, die Ihr beim Aufstieg in eine neue Stufe bekommt. Talente werden in einer Baumstruktur angezeigt. Jedes Talent verleiht Euch eine neue Fertigkeit oder verbessert bestehende Fertigkeiten oder Attribute.

Es gibt verschiedene Talentbäume. Ihr müsst Euch also entscheiden, worauf Ihr Euch spezialisieren wollt. Ihr könnt wenige Punkte auf viele Talente verteilen oder alle Punkte auf ein einziges Talent, um Euch zu spezialisieren.

NICHT VERFÜGBARE TALENTE

Talente, in die Ihr keine Punkte investieren dürft, sind grau hinterlegt. Es gibt verschiedene Gründe, warum Ihr keine Punkte in ein bestimmtes Talent investieren könnt. In der Regel müsst Ihr zunächst andere Talente beherrschen.

VERFÜGBARE TALENTE

Talente, in die Ihr Punkte investieren könnt (sofern Ihr welche habt), sind mit bunten Symbolen versehen. Klickt auf eines dieser Talente, um Eure Punkte zu investieren. Auf einige Talente können mehrere Punkte verteilt werden. Dadurch sind sie etwas mächtiger. Einige Talente werden erst freigeschaltet, wenn Ihr ihnen die maximale Punktzahl zugewiesen habt.

Kalanthes' Tipp: Habt Ihr es Euch anders überlegt? Bereut Ihr es, Euch auf eine Spezialisierung festgelegt zu haben? Ihr könnt ein Talent jederzeit zurückentwickeln, um Eure Punkte zurückzubekommen. Das Ganze hat allerdings seinen Preis. Überlegt also genau, wie Ihr Eure Punkte verteilt!

2.4.5 Quest-Tagebuch



Das *Quest-Tagebuch* wird über die Navigationsschaltflächen am oberen Bildschirmrand aufgerufen.

Bekommt Ihr eine neue Quest, werden die entsprechenden Informationen in Eurem *Quest-Tagebuch* notiert. Quests werden normalerweise nach den Regionen aufgelistet, in denen sie absolviert werden müssen.

QUEST-INFORMATIONEN

Klickt auf eine Quest, um eine allgemeine Beschreibung einzublenden. Diese Beschreibung listet ferner die Ziele der Quest auf und informiert Euch über Eure bisherigen Fortschritte.

Ferner bekommt Ihr einen Überblick, welche Belohnung Ihr für den erfolgreichen Abschluss der Quest bekommt.

QUEST-SCHWIERIGKEIT

Das *Quest-Tagebuch* zeigt außerdem den allgemeinen Schwierigkeitsgrad der einzelnen Quests an. So könnt Ihr einschätzen, ob Ihr die Quest vielleicht erst wagen solltet, wenn Ihr einige Stufen aufgestiegen seid.

Einige Quests sind ferner als *Gruppen-Quest* gekennzeichnet. Solche Quests solltet Ihr lieber an der Seite einiger Freunde erledigen.

Die Farbe des Titels zeigt den Schwierigkeitsgrad einer Quest an. Im Folgenden findet Ihr eine Beschreibung der einzelnen Farben:

Grau:	Diese Quest ist keine Herausforderung für Euch.
Grün:	Hierbei handelt es sich um eine einfache Quest ohne große Herausforderungen.
Blau:	Diese Quest müsstet Ihr problemlos bewältigen können.
Gelb:	Diese Quest ist für Eure aktuelle Charakterstufe wie geschaffen.
Orange:	Diese Quest ist eine ernsthafte Herausforderung.
Rot:	Diese Quest übersteigt Eure Fähigkeiten.

ABBRUCH UND TEILEN VON QUESTS

Wollt Ihr eine Quest aus Eurem Quest-Tagebuch entfernen (und sie auf diese Weise abbrechen), klickt einfach auf den Entfernen-Button. Eure Fortschritte in der fraglichen Quest gehen dadurch verloren.

Natürlich könnt Ihre eine Quest auch mit Euren Freunden teilen. Markiert dazu einfach den gewünschten Spieler und klickt auf den Aufteilen-Button. Kann der Spieler die Quest annehmen, erscheint diese nun in seinem Quest-Tagebuch.

NACHVERFOLGEN VON QUESTS

Über Euer *Quest-Tagebuch* könnt Ihr bestimmte Quests nachverfolgen. Habt Ihr eine Quest zur Nachverfolgung markiert, erscheinen die Ziele dieser Quest während des Spiels auf dem Hauptbildschirm.

Durch die Nachverfolgung von Quests müsst Ihr Euer *Quest-Tagebuch* nicht regelmäßig öffnen, um den Status Eurer Ziele zu überprüfen.

2.4.6 Erfahrungspunkte



Sammelt Erfahrungspunkte, um Euren Charakter zu verbessern. Erfahrungspunkte bekommt Ihr für die Erledigung von Quests und die Vernichtung von Monstern. Habt Ihr genug Erfahrungspunkte gesammelt, steigt Ihr in die nächste Erfahrungsstufe auf.

Im Fenster *Attribute und Fertigkeiten* seht Ihr, wie viele Erfahrungspunkte Ihr bereits gesammelt habt. Alternativ dazu könnt Ihr auch einen Blick auf den Fortschrittsbalken am unteren Bildschirmrand werfen.

2.5 Kommunikation

Wenn Ihr *Age of Conan: Hyborian Adventures* zum ersten Mal spielt, werdet Ihr zunächst nicht mit anderen Spielern kommunizieren müssen. Die erste halbe Stunde des Spiels bestreitet Ihr im Einzelspieler-Modus.

Früher oder später wollt Ihr Euch aber sicher mit anderen Spielern unterhalten. Benutzt dazu einfach das textbasierte Chat-Fenster.

2.5.1 Chatten



Sämtliche Gespräche mit anderen Spielern finden im Chat-Fenster statt. Drückt einfach [EINGABETASTE], um das Chat-Fenster einzublenden. Anschließend könnt Ihr eine Nachricht eingeben und sie mit [EINGABETASTE] an die gewünschten Empfänger senden.

Dabei könnt Ihr bestimmen, wer Eure Nachricht sehen darf. Dazu kommuniziert Ihr in verschiedenen *Chat-Kanälen*.

Ihr könnt die Größe des Chat-Fensters ändern und es nach Euren Vorstellungen anpassen. Euer Chat-Fenster besteht aus verschiedenen Registern, die die einzelnen Kanäle darstellen. Ihr könnt den ausgewählten Kanal ändern, indem Ihr auf das Symbol in der linken oberen Ecke des Chat-Fensters klickt.

2.5.2 Chat-Kanäle

Um in *Age of Conan: Hyborian Adventures* mit anderen Spielern kommunizieren zu können, müsst Ihr den Umgang mit Chat-Kanälen beherrschen.

Einige der wichtigsten Chat-Kanäle sind:

Umgebung: Hier eingegebene Nachrichten sind für alle Spieler in der Umgebung Eures Charakters sichtbar.

Spielfeld: Hier eingegebene Nachrichten sind für alle Spieler sichtbar, die sich in Eurer Region aufhalten.

Tells: Nachrichten, die andere Spieler speziell an Euch richten, erscheinen in diesem Chat-Kanal.

Gruppe: Hier gesendete und empfangene Nachrichten sind nur für Mitglieder Eurer Gruppe sichtbar.

Kalanthes' Tipp: Ihr könnt Nachrichten direkt an einen anderen Spieler senden, indem Ihr in einem beliebigen Chat-Kanal "/tell", den Namen des gewünschten Spielers und Eure Nachricht eingebt. Die Nachricht ist dadurch nur für den gewählten Spieler sichtbar.

Nachrichten, die Ihr im Kanal *Umgebung* versendet, erscheinen ferner als Sprechblase über dem Kopf Eures Charakters.

2.5.3 Hinzufügen eines Kanals

Ihr könnt weitere Chat-Kanäle hinzufügen, indem Ihr auf das Symbol in der rechten oberen Ecke des Chat-Fensters klickt.



Darüber hinaus könnt Ihr weitere Chat-Fenster hinzufügen, wenn Ihr mehrere Kanäle gleichzeitig sehen wollt. **Rechtsklickt** dazu auf das Register eines Chat-Kanals und zieht ihn an eine andere Position auf dem Bildschirm. Hier erscheint nun ein neues Chat-Fenster mit dem jeweiligen Kanal.

Wollt Ihr das Aussehen und andere Einstellungen eines Kanals ändern, klickt auf das Symbol in der linken oberen Ecke des Fensters.

2.5.4 Emotes

Über das Chat-Fenster könnt Ihr Euren Charakter außerdem verschiedene Emotionen ausdrücken lassen ... als Text oder in Form von Animationen.

Tippt dazu "/emote" gefolgt von einer Emotion oder einem Ausdruck ein, um die Spieler in Eurer Umgebung an Euren Emotionen teilhaben zu lassen. Wenn Ihr beispielsweise "/emote lächelt zufrieden" eingebt, wird auf dem Bildschirm "Alaric lächelt zufrieden" angezeigt (sofern Euer Charakter Alaric heißt).

Darüber hinaus könnt Ihr "[/]" eingeben und anschließend die [TABULATOR] -Taste drücken, um eine Liste vorgefertigter Emotes und Ausdrücke einzublenden.

Einige davon haben Animationen, andere nicht.

2.6 Erste Schritte

Nachdem Ihr Euren Charakter fertiggestellt habt, findet Ihr Euch an den weißen Stränden der Insel Tortage wieder. Eure neue Existenz hat ihre Tücken. Ihr werdet also auf Hilfe angewiesen sein!

In diesem Kapitel möchten wir Euch die Grundlagen von *Age of Conan: Hyborian Adventures* erklären, um Euch den Einstieg in Eure Abenteuer zu erleichtern.

2.6.1 Tastaturbelegung

Einen Überblick über die Tastaturbelegung findet Ihr auf der im Lieferumfang von *Age of Conan: Hyborian Adventures* enthaltenen Referenzliste.

2.6.2 Tutorial

Um Euch den Einstieg in die Welt von Hyboria etwas zu erleichtern, steht Euch ein Tutorial zur Verfügung, das nach der Charaktererstellung automatisch gestartet wird.



Im Laufe dieses Tutorials werden nützliche Informationen eingeblendet. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr das Tutorial natürlich auch überspringen.

Wollt Ihr weiterhin Tutorial-Tipps erhalten, erscheinen diese am Anfang Eurer Abenteuer an verschiedenen Stellen, um Euch die einzelnen Features des Spiels zu erläutern.

Kalanthes' Tipp: Ich werde am Strand von Tortage auf Euch warten, um Euch beizustehen.

2.6.3 Bewegung

In *Age of Conan: Hyborian Adventures* gibt es viele Tastaturbefehle. Ihr solltet die oben erwähnte Referenzliste betrachten, um Euch mit den wichtigsten Befehlen vertraut zu machen.

Abhängig von Eurem Spielstil könnt Ihr Euren Charakter auf verschiedene Arten bewegen:

1. WASD-Tasten: Hierbei handelt es sich um die typische Shooter-Steuerung. Geht mit den Tasten [W], [A], [S] und [D] am Strand entlang.

2. Pfeiltasten: Natürlich könnt Ihr Euch auch mit den Pfeiltasten der Tastatur fortbewegen.

3. Maus: Haltet Ihr die **rechte** und anschließend die **linke Maustaste** gedrückt, bewegt sich Euer Charakter ebenfalls. Bewegt Ihr dabei die Maus, ändert er die Richtung.

Eine weitere wichtige Taste ist [LEERTASTE]. Drückt sie, wenn Ihr springen wollt.

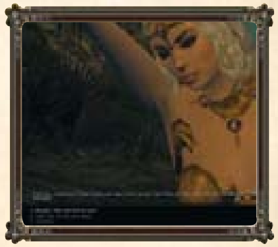
2.6.4 Kamerasteuerung

Ihr könnt die Kamera mit der Maus manipulieren.

Mit dem Mausrad ändert Ihr den Zoomfaktor. So könnt Ihr die Perspektive bestimmen und die Kamera beispielsweise weit hinter Euch platzieren oder in die Ego-Perspektive wechseln.

Haltet die **linke Maustaste** gedrückt und bewegt die Maus, um den Kamerawinkel zu ändern.

2.6.5 Mit NSCs sprechen



Zu Beginn des Spiels müsst Ihr mit Charakteren kommunizieren, die nicht von anderen Spielern sondern vom Spiel selbst gesteuert werden. Diese Charaktere sind sogenannte *Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs).*

Die Kommunikation mit NSCs findet nicht im Chat-Fenster, sondern über ein eigenes Dialogmenü statt.

Wollt Ihr mit einem NSC sprechen, wählt diesen mit der **rechten Maustaste** aus. Nun erscheint das NSC-Dialogmenü, in dem die Dialogzeilen des NSCs angezeigt werde. Hier könnt Ihr dem NSC antworten.

Kalanthes' Tipp: Überlegt Euch gut, was Ihr sagt! Bestimmte Dialogoptionen führen zu bestimmten Ergebnissen. Ihr wisst nie, auf welche Quests Ihr Euch einlasst oder was Ihr ablehnt!



2.6.6 Verteidigung

In der harten und brutalen Welt von Hyboria wird es nicht lange dauern, bis Ihr in einen Kampf verwickelt werdet.

Das Kampfsystem in *Age of Conan: Hyborian Adventures* unterscheidet sich deutlich von anderen MMO-Spielen, da es stark auf Action und Bewegung ausgerichtet ist.

Bevor Ihr gegen einen Gegner kämpft, müsst Ihr in den Kampfmodus wechseln. Drückt dazu die [^]-Taste. Euer Charakter nimmt nun Kampfhaltung ein.

Drückt die Tasten [1], [2] und [3], um mit Eurer Waffe in verschiedene Richtungen zu schlagen. Alternativ dazu könnt Ihr auch die Richtungspfeile in der Mitte der Shortcut-Leiste verwenden. Ihr greift Euren Gegner nun an.



Kalanthes' Tipp: Kämpfe sind in der Welt von Hyboria ein schwieriges Unterfangen. Im Abschnitt 3.4 "*Kampfsystem*" findet Ihr weitere Informationen, wie Ihr Eure Gegner bekämpfen könnt.

2.7 Einzelspieler/Multiplayer

Nachdem Ihr Euch mit den Grundlagen des Spiels vertraut gemacht habt, solltet Ihr zunächst mit der gefangenen Frau reden, die etwas oberhalb des Strandes um Hilfe ruft.

Sie wird Euch bitten, eine Quest für sie zu erledigen, und schon seid Ihr auf dem Weg zur Stadt Tortage auf der anderen Seite der Insel.

Sobald Ihr die Stadt erreicht, ändert sich das Gameplay deutlich, da nun Einzelspieler- und Multiplayer-Elemente kombiniert werden. Sprecht Ihr mit Eurem Ausbilder, habt Ihr die Möglichkeit zwischen Tag und Nacht zu wechseln. Beide Tageszeiten unterscheiden sich spielmechanisch wie folgt:

Nacht: Während der Nacht spielt Ihr im Einzelspielermodus und könnt nicht mit anderen Benutzern spielen. Dieser Teil des Spiels betont die Hintergrundgeschichte und lässt Euch die Welt auf eigene Faust erkunden.

Tag: Tagsüber spielt Ihr in einer Multiplayer-Umgebung. Hier seht Ihr andere Spieler, mit denen Ihr kommunizieren und Quests erledigen könnt. Dieser Teil des Spiels betont das Gruppenerlebnis.

Dieses duale Gameplay existiert nur auf der Insel Tortage. Wenn Ihr die Insel verlasst und das Festland betretet, findet der Wechsel zwischen Tag und Nacht dynamisch statt und kann nicht mehr von Euch beeinflusst werden. Ihr befindet Euch dann immer in einer Multiplayer-Umgebung.

Allerdings gibt es zu dieser Regel einige Ausnahmen: Auch auf dem Festland kommt Ihr möglicherweise in Gegenden, in denen Ihr alleine seid oder nur auf wenige andere Spieler trefft.

3.0 FORTGESCHRITTENES GAMEPLAY

3.1 Ziel des Spiels

Age of Conan: Hyborian Adventures ist ein *Rollenspiel*. Ihr werdet also viel Zeit damit verbringen, Euren Charakter weiterzuentwickeln.

Es ist allerdings auch ein *MMO-Spiel*. Der Großteil des Gameplays dreht sich also um das gemeinsame Spiel mit anderen Benutzern. Die Spieler müssen sich daher gegenseitig helfen, um ihre Ziele zu erreichen.

Ihr allein entscheidet, wie Ihr spielen wollt.



3.2 Quests und Erfahrungsstufen

Wenn Ihr Euren Charakter weiterentwickelt, bekommt Ihr neue Fertigkeiten und Talente, verbessert Eure Fähigkeiten und macht Euch einen Namen.

3.2.1 Erfahrungsstufen

In *Age of Conan: Hyborian Adventures* gibt es 80 Erfahrungsstufen, die Ihr erreicht, indem Ihr durch die Erledigung von Quests und die Vernichtung von Gegnern Erfahrungspunkte sammelt.

Die wichtigste Methode, Erfahrung zu sammeln, ist die Erledigung von Quests. Quests ermöglichen Euch, die Welt von Hyboria zu erkunden und ihre Geschichten zu erleben, während Ihr gleichzeitig Euren Charakter weiterentwickelt. Allerdings bekommt Ihr auch für besiegte Gegner Erfahrungspunkte. Je schwieriger ein Gegner ist, desto mehr Punkte bekommt ihr.

Bei jedem Stufenaufstieg müsst Ihr einige Entscheidungen treffen, die sich auf die Zukunft Eures Charakters auswirken:

Attribute:	Eure Attribute werden automatisch verbessert, wenn Ihr eine neue Stufe erreicht.
Fähigkeiten:	Mit jeder neuen Stufe bekommt Ihr eine bestimmte Zahl von Fähigkeitspunkten, die Ihr auf Eure Fähigkeiten verteilen müsst.
Talente:	Außerdem bekommt Ihr Talentpunkte, mit denen Ihr neue Talente freischalten oder bestehende Talente verbessern könnt.
Gegenstände:	Steigt Ihr in eine neue Stufe auf, könnt Ihr möglicherweise neue Gegenstände einsetzen.
Kombos:	Abhängig von der Stufe Eures Charakters wird beim Stufenaufstieg möglicherweise eine Kombo freigeschaltet.

Weitere Informationen über Attribute, Fähigkeiten, Talente und Eure Ausrüstung findet Ihr im Abschnitt *2.4* "*Charakterüberblick*".

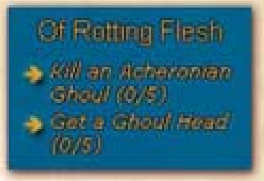
3.2.2 Quests finden

Quests bekommt Ihr ausschließlich von NSCs. Redet einfach mit einem NSC, um herauszufinden, ob er eine Quest für Euch hat.

Habt Ihr die Quest eines NSCs angenommen, erscheint diese in Eurem Quest-Tagebuch. Weitere Informationen zum Quest-Tagebuch findet Ihr im Abschnitt *2.4* "*Charakterüberblick*".

Es gibt Quests verschiedener Schwierigkeitsgrade. Einige schwierige Quests stehen Euch möglicherweise erst in einer höheren Erfahrungsstufe zur Verfügung.

3.2.3 Quest-Hilfe



Um Euch die Erledigung von Quests zu erleichtern, solltet Ihr den *Quest-Tracker* und die *Übersichtskarte* verwenden.

Im *Quest-Tagebuch* könnt Ihr eine Quest zur Nachverfolgung markieren. Die Ziele dieser Quest erscheinen dann im *Quest-Tracker* neben der *Übersichtskarte*.

Bei einigen Quests wird auf der Übersichtskarte außerdem ein Wegpunkt angezeigt, der Euch den Weg weist. Diese Unterstützung bieten allerdings nicht alle Quests.



Kalanthes' Tipp: Um Hilfe zu bitten, ist keine Schande! Wenn Ihr nicht weiterwisst oder Hilfe bei Eurer Quest braucht, bittet einen anderen Abenteurer um Hilfe.

3.2.4 Quests abschließen

Habt Ihr alle Ziele einer Quest erreicht, ist damit normalerweise auch die Quest abgeschlossen.

Lest die Quest-Beschreibung, um zu erfahren, wie eine Quest abgeschlossen wird. Manchmal müsst Ihr nur zu dem NSC zurückkehren, von dem Ihr die Quest erhalten habt. Einige Quests müssen allerdings auf andere Weise abgeschlossen werden.

Habt Ihr eine Quest erfolgreich abgeschlossen, bekommt Ihr normalerweise eine Belohnung. Manchmal könnt Ihr Euch diese sogar aussuchen!

3.3 Neue Ausrüstung anschaffen

Einer der interessantesten Aspekte der Entwicklung Eures Charakters ist die Suche nach einer besseren Ausrüstung und der Umgang mit immer mächtigeren Waffen und Rüstungen.

Es gibt verschiedene Wege, neue Ausrüstungsgegenstände zu bekommen.

3.3.1 Feinde plündern

Wenn Ihr einen Feind tötet, lässt dieser vielleicht etwas fallen. Diese Beute könnt Ihr mitnehmen.



Beute befindet sich immer in einem Behälter. Dabei kann es sich um einen kleinen Beutel oder eine große Schatzkiste handeln.

Öffnet den Behälter, um zu sehen, was sich darin verbirgt. Anschließend könnt Ihr einzelne oder alle verfügbaren Gegenstände aufheben.

3.3.2 Die Währung Hyborias



Wie in den meisten Welten regiert auch in Hyboria das Geld. Schließlich können einige Münzen genauso überzeugend sein wie die Klinge eines Schwertes. Aber das werdet Ihr bald selbst erkennen.

In *Age of Conan: Hyborian Adventures* ist die Währung unterteilt in *Gold*, *Silber*, *Kupfer* und *Zinn*. 100 Einheiten einer Währung entsprechen dabei einer Einheit der nächsthöheren Währung. *100 Silber* entsprechen also *einem Gold*. Gold ist die höchste Währungseinheit.

Durch die Erledigung von Quests, die Neutralisierung von Gegnern und den Verkauf von Gegenständen an andere Spieler oder NSC-Händler verdient Ihr Geld.

3.3.3 Kaufen und Verkaufen



Von NSC-Händlern, die sich auf den Handel mit bestimmten Waren spezialisiert haben, könnt Ihr Objekte und Ausrüstungsgegenstände kaufen.

Solche Händler finden sich in ganz Hyboria, in der Regel aber in Siedlungen. Sie handeln mit Waffen, Rüstungen, Tränken und anderen Waren.

Wenn Ihr mit diesen Händlern interagiert, öffnet sich ein Handelsfenster. Hier seht Ihr eine Liste der Gegenstände, die der Händler anbietet, und könnt Eure eigenen Gegenstände im Tausch gegen Bargeld anbieten.

Bewegt den Mauszeiger über einen Gegenstand, um mehr über ihn zu erfahren, bevor Ihr ihn kauft.



Kalanthes' Tipp: Möglicherweise bereut Ihr es, einen Gegenstand voreilig verkauft zu haben. Keine Sorge, Ihr könnt den Verkauf einfach rückgängig machen!

3.3.4 Mit anderen Spielern handeln

Ihr könnt auch mit anderen Spielern handeln. Markiert dazu einen Spieler und klickt mit der **rechten Maustaste** auf seinen Namen, über der Shortcut-Leiste. Klickt anschließend auf *Handeln. Alternativ dazu könnt Ihr auch auf das Handelssymbol über der Shortcut-Leiste klicken.*



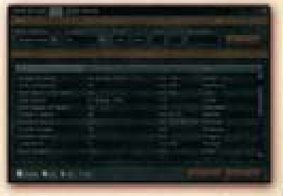
Das nun erscheinende Handelsfenster ist zweigeteilt: Der eine Teil zeigt die von Euch angebotenen Gegenstände, der andere die Objekte Eures Handelspartners.

Seid Ihr mit dem Handel einverstanden, klickt auf **Akzeptieren**. Wenn beide Spieler den Handel akzeptieren, wird dieser ausgeführt.



Kalanthes' Tipp: Vertraut niemandem, zumindest nicht, bis Ihr ihn gut genug kennt! Um Betrügern vorzubeugen, wird ein Handel zurückgesetzt, wenn Änderungen daran vorgenommen werden, nachdem er akzeptiert wurde. Es ist also nicht möglich, eine bereits getroffene Abmachung nachträglich zu verändern!

3.3.5 Handelsposten



Eine weitere Möglichkeit, Gegenstände und Ausrüstung zu kaufen und zu verkaufen, sind die sogenannten Handelsposten. Hier können sich Spieler treffen, um einfach und schnell Handel zu treiben.

Handelsposten befinden sich meist in großen Siedlungen. Wenn Ihr mit einem Handelsposten interagiert, erscheint ein Fenster, in dem Ihr Gegenstände zum Verkauf anbieten oder von anderen Spielern angebotene Objekte kaufen könnt.

Außerdem könnt Ihr hier Gegenstände und Ausrüstung sicher aufbewahren, ohne sie zum Verkauf anzubieten. Darüber hinaus habt Ihr an Handelsposten Zugriff auf Euer spielinternes Postfach, um anderen Spielern Nachrichten zu senden.

GEGENSTÄNDE ANDERER SPIELERN KAUFEN

Klickt im Handelsposten-Fenster auf das entsprechende Register, um gezielt nach Gegenständen zu suchen. Ihr könnt Eure Suche unter anderem auf die Kategorie und die Art des Gegenstandes einschränken.

Wählt einen Gegenstand aus und klickt auf **Kaufen**, um ihn zu kaufen. Die Abgabe eines Gebots ist nicht nötig.

GEGENSTÄNDE VERKAUFEN

Klickt auf das entsprechende Register, um die Liste der Gegenstände zu öffnen, die Ihr in einem Handelsposten lagert. Klickt mit der **rechten Maustaste** auf einen Gegenstand, um diesen zum Verkauft anzubieten und gebt den gewünschten Verkaufspreis ein. Der Gegenstand ist nun für alle anderen Spieler sichtbar, die den Handelsposten besuchen.

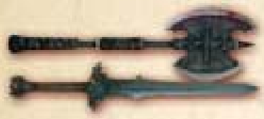
Wurde einer Eurer Gegenstände an einen anderen Spieler verkauft, werdet Ihr benachrichtigt.

3.3.6 Ausrüstungsarten

Während Eurer Reisen durch Hyboria werdet Ihr unzählige Gegenstände entdecken: Waffen, Rüstungen, Lebensmittel und Getränke, Zaubertränke und vieles mehr. Einige Beispiele findet Ihr hier:

WAFFEN

Einige der wichtigsten Waffenarten sind:



Klingenwaffen

In diese Kategorie fallen verschiedene Schwerter. Klingenwaffen fügen Euren Gegnern blutende Schnittwunden zu! Sie können mit einer Hand, mit beiden Händen oder im beidhändigen Kampf mit zwei Waffen verwendet werden.



Stumpfe Waffen

In diese Kategorie fallen verschiedene Keulen und Knüppel. Mit diesen könnt Ihr Eure Feinde zu Brei schlagen! Sie können mit einer Hand, mit beiden Händen oder im beidhändigen Kampf mit zwei Waffen verwendet werden.



Dolche

In diese Kategorie fallen verschiedene Arten von Dolchen. Diese dienen dazu, Eure Gegner schnell zu attackieren! Sie können mit einer Hand, mit beiden Händen oder im beidhändigen Kampf mit zwei Waffen verwendet werden



Bögen

In diese Kategorie fallen verschiedene Bögen und Armbrüste. Mit diesen könnt Ihr Eure Gegner aus sicherer Entfernung attackieren! Sie müssen mit beiden Händen benutzt werden.



Wurfwaffen

In diese Kategorie fallen Messer, Speere und alle anderen Waffen, die Euer Charakter werfen kann. Denkt aber daran, dass Wurfwaffen eine deutlich geringere Reichweite haben als Bögen.



Stangenwaffen

In diese Kategorie fallen verschiedene Stangenwaffen und Lanzen. Mit diesen könnt Ihr Eure Gegner auf Distanz halten. Sie müssen mit beiden Händen benutzt werden.

RÜSTUNG

Wollt Ihr in der Schlacht bestehen, braucht Ihr mehr als nur eine gute Waffe. Ihr müsst auch richtig gekleidet sein, um Euch vor feindlichen Angriffen zu schützen. Daher gibt es verschiedene Rüstungsarten, wie Stoff-, Leder- und Plattenrüstungen.

Einige der wichtigsten Rüstungen sind:



Stoff-/Seidenrüstung

Dieses Material bietet den geringsten Schutz, gewährt allerdings eine große Bewegungsfreiheit. Wird hauptsächlich von Magiern und Zivilisten getragen.



Leichte Rüstung

In diese Kategorie fallen Rüstungen aus Leder und Fell. Diese sind zwar stärker als Stoffrüstungen, aber immer noch relativ schwach. Rüstungen dieser Art können von einigen Magiern und fast allen Nahkampf-Charakteren getragen werden.



Mittlere Rüstung

In diese Kategorie fallen Rüstungen wie Ketten- und Schienenpanzer. Sie sind deutlich robuster als die oben genannten Rüstungen und in aller Regel Nahkampf-Charakteren vorbehalten.



Schwere Rüstung

In diese Kategorie fallen Rüstungen wie Halbplatten- und Plattenpanzer. Diese gehören zu den stärksten Rüstungen Hyborias und können nur von den besten Nahkampf-Charakteren getragen werden.



Schilde

Einige Charaktere schützen sich im Kampf mit einem Schild. Da Letzteres sehr schwer und unhandlich sein kann, ist der Einsatz von Schilden den fähigsten Kämpfern vorbehalten.

LEBENSMITTEL

Früher oder später werdet Ihr verletzt sein und etwas zur Stärkung brauchen. In solchen Situationen können Euch Lebensmittel das Leben retten. Neben allem, was Euer Charakter essen und trinken kann, zählen auch Tränke zu den Lebensmitteln. Nicht selten haben Lebensmittel einen Bonuseffekt, von dem Euer Charakter profitiert. Lebensmittel wirken meist über einen längeren Zeitraum. Ein Trank kann Euch beispielsweise langsam heilen.

Ihr solltet Lebensmittel, die Ihr einsetzen wollt, aus dem Inventar auf die Shortcut-Leiste ziehen. So könnt Ihr sie schnell einsetzen, wenn Ihr sie braucht (beispielsweise im Kampf).



Kalanthes' Tipp: Lebensmittel und Getränke eignen sich eher für Friedenszeiten. Tränke sind hingegen ideal, um sie während eines Kampfes zu trinken!

ANDERE GEGENSTÄNDE

In *Age of Conan: Hyborian Adventures* gibt es unzählige Gegenstände, die sich nicht alle eindeutig einer Kategorie zuordnen lassen.

Einige Gegenstände haben keinerlei Funktion und dienen lediglich als wertvolle Handelsgüter. Andere können in Zaubern eingesetzt werden oder sind zentraler Bestandteil einer Quest.

Und bei einigen Gegenständen müsst Ihr selbst herausfinden, wozu sie dienen!

3.3.7 Qualität von Gegenständen

Objekte und Ausrüstungsgegenstände treten in verschiedenen Qualitätsstufen (von schlecht bis legendär) auf. Gegenstände von höherer Qualität gewähren oft einen zusätzlichen Bonus, verursachen größeren Schaden oder bieten einen besseren Schutz.

1. **Grau:** Schlechte Qualität.
2. **Weiß:** Standardqualität.
3. **Grün:** Gute Qualität.
4. **Blau:** Erstklassige Qualität.
5. **Violett:** Epische Qualität.
6. **Orange:** Legendäre Qualität.

Gegenstände von höherer Qualität sind schwieriger zu finden.

3.4 Kampfsystem

Das Kampfsystem in *Age of Conan: Hyborian Adventures* unterscheidet sich maßgeblich von den Kampfsystemen anderer Spiele des Genres. Ihr solltet Euch die Zeit nehmen, Euch mit den folgenden Features vertraut zu machen.

3.4.1 Gegner anvisieren

Es gibt verschiedene Arten, einen Gegner anzuvisieren. Standardmäßig werden Eure Gegner automatisch anvisiert. Ihr könnt also einfach auf einen Gegner oder ein Objekt zustürmen und munter drauflosschlagen, da sich Euer Ziel abhängig von Eurer Blickrichtung ändert.

So könnt Ihr einen Gegner als Ziel auswählen:

1. Tabulator: Drückt die [TABULATOR] -**Taste**, um die verfügbaren Ziele durchzuschalten.

2. Automatisches Zielen: Wenn Ihr in den Menüeinstellungen das automatische Zielen aktiviert habt, zielt Ihr immer auf das vor Euch liegende Ziel. Weitere Informationen dazu findet Ihr im Abschnitt *4.3* "*Spieleinstellungen*".

3. Kegel: Aktiviert die Kegelperspektive, damit Ihr vor Eurem Charakter Euren Wirkungskegel seht. Bestimmte Zauber wirken sich positiv oder negativ auf alle Personen oder Monster innerhalb des Kegels aus.

4. Klicken: Klickt auf den gewünschten Charakter, um diesen als Ziel auszuwählen.

Habt Ihr ein Ziel ausgewählt, wird der Boden um das Ziel herum markiert. Außerdem erscheinen der Name, die Stufe und weitere Informationen des Ziels über der Shortcut-Leiste.





Kalanthes' Tipp: Wenn Ihr einen Gegner angreift, fügt Ihr vielleicht auch den umstehenden Personen Schaden zu. Den größten Schaden erleidet immer das Primärziel. Trotzdem solltet Ihr aufpassen, wen Ihr sonst noch trefft!

3.4.2 Bewertung von Zielen



Wenn Ihr einfach alles und jeden angreift, werdet Ihr nicht lange überleben. Ihr müsst Euren Feind kennen, bevor Ihr ihn attackiert!

Wenn Ihr einen Feind als Ziel gewählt habt, verrät Euch der Zielkreis einiges über ihn. Die Farbe des Zielkreises zeigt an, wie groß Eure Chancen sind, Euren Gegner zu besiegen. Diese Wahrscheinlichkeit wird anhand der Stärke Eures Gegners und Eurer eigenen Stärke berechnet.

Es gibt folgende Farben:

1. **Grau:** Der Gegner ist keine Herausforderung für Euch.
2. **Grün:** Ein einfacher Kampf, den Ihr gewinnen werdet.
3. **Blau:** Wenn Ihr Euch nicht zu dumm anstellt, solltet Ihr gewinnen.
4. **Gelb:** Ein ausgeglichener Kampf. Seid vorsichtig!
5. **Orange:** Eine echte Herausforderung, die Ihr gewinnen könnt.
6. **Rot:** Zu schwierig. Ihr braucht Verstärkung!

Natürlich gibt es immer Ausnahmen dieser Regeln. Seid also auf der Hut. Einige Dinge lernt man erst im Laufe der Zeit.

Ferner kann es sein, dass der Zielkreis bei einigen Gegnern die Form ändert. Bei diesen Gegnern handelt es sich um spezielle Feinde, wie Gruppengegner, Diener, Mini-Endgegner und Endgegner.

3.4.3 Schlagrichtungen

Habt Ihr ein Ziel identifiziert, drückt die [^]-Taste, um in den Kampfmodus zu wechseln.

Abhängig von Eurer aktiven Waffe habt Ihr Zugriff auf verschiedene Schlagrichtungen wie links, rechts oder vorne. Je nach der Klasse Eures Charakters stehen Euch in höheren Stufen möglicherweise noch weitere Richtungen zur Verfügung.

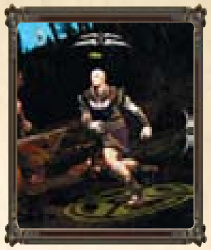
Drückt die Taste [1], [2], oder [3], um in die entsprechende Richtung anzugreifen, oder klickt auf einen der Richtungspfeile in der Mitte der Shortcut-Leiste. So greift Ihr Euren Gegner an.

Je nach Eurer Charakterklasse werden im Laufe des Spiels möglicherweise die Richtungen [Q] und [E] freigeschaltet.



Kalanthes' Tipp: Versucht so oft wie möglich, Kombos einzusetzen. Klickt auf eine Kombo, um diese einzuleiten und greift dann in die Richtungen an, die von den leuchtenden Richtungspfeilen vorgegeben werden. Kombos verursachen mehr Schaden und können zusätzliche Effekte haben! Weitere Informationen über Kombos findet Ihr im Abschnitt *2.4 "Charakterüberblick"*.

3.4.4 Gegnerische Verteidigung



In welche Richtung Ihr angreift, kann entscheidend sein. Euer Feind konzentriert seine Verteidigung auf mögliche Angriffsrichtungen.

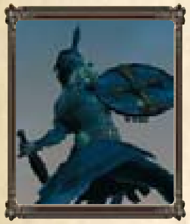
In welche Richtung sich ein Feind verteidigt, erkennt Ihr an den Symbolen, die ihn umgeben. Je mehr diese Symbole auf einer Seite erscheinen, desto stärker verteidigt Euer Feind diese. Die Bedeutung der Symbole:

Keine Schildsymbole:	Ihr verursacht zusätzlichen Schaden.
Ein Schildsymbol:	Ihr verursacht normalen Schaden.
Zwei Schildsymbole:	Ihr verursacht weniger Schaden.
Drei Schildsymbole:	Ihr verursacht sehr wenig Schaden.

Der Feind wechselt seine Verteidigung abhängig von der Richtung, aus der Ihr angreift, laufend. Ihr müsst also dynamisch denken.

Nicht alle Gegner verwenden dieses Verteidigungssystem. Einige Feinde setzen es seltener ein als andere. Dies hängt hauptsächlich von der Art des Gegners und dessen Verteidigungsstärke ab. Eure Kombo-Angriffe werden durch dieses System ebenfalls beeinflusst.

3.4.5 Nahkampf



Waffen, wie Schwerter, Keulen, Dolche und Stangenwaffen, gelten als Nahkampfwaffen. Ihr müsst dem Gegner also sehr nahe kommen, um ihn mit diesen Waffen zu verletzen.

Im Nahkampf solltet Ihr einiges beachten, um Euren Gegner zu besiegen:

1. **Blocken:** Mit der [X]-Taste könnt Ihr gegnerische Angriffe abwehren. Auf diese Weise erleidet Euer Charakter weniger Schaden. Allerdings verringert das Blocken die Ausdauer.
2. **Ausweichen:** Tippt die Bewegungstasten zweimal an, um Eurem Gegner auszuweichen.
3. **Kombos:** Vergesst nicht, mit Kombos zusätzlichen Schaden zu verursachen. Zieht die Kombos also aus dem Fenster *Zauber*, *Kombos* und *Fähigkeiten* auf die Shortcut-Leiste). Klickt auf eine Kombo, um sie einzuleiten und greift in die vorgegebenen Richtungen an, um sie abzuschließen.
4. **Fähigkeiten:** Es gibt noch weitere Fähigkeiten, die Ihr einsetzen solltet. Schließlich können Euch Euer Angriffs- und Defensivwert in bestimmten Situationen gewisse Vorteile verschaffen. Ihr findet diese ebenfalls im Fenster *Zauber*, *Kombos* und *Fähigkeiten*.

5. Ausrüstung: Wenn Ihr im Nahkampf mit einem Gegner kämpft, solltet Ihr eine geeignete Rüstung tragen, um die Angriffe Eures Gegners abzuschwächen.

Denkt daran, dass es in *Age of Conan* eine Kollisionsabfrage zwischen Spielern gibt. Ihr könnt also nicht einfach durch Eure Gegner oder Freunde hindurchlaufen. In Schlachten eröffnet Euch dieses System völlig neue strategische Möglichkeiten.

3.4.6 **Einsatz von Kombos**

Kombos sind im Kampf vor allem für Nahkampfspezialisten (aber auch für Charaktere mit Fernwaffen und Magier) entscheidend. Öffnet Euer Zauber, Kombos und Fähigkeiten-Fenster und zieht Eure verfügbaren Kombos in Eure Shortcut-Leiste. Bewegt den Mauszeiger über eine Kombo, um einen Blick auf deren Wirkung und andere Informationen zu werfen.

Wollt Ihr im Kampf eine Kombo einsetzen, klickt in der Shortcut-Leiste auf das gewünschte Symbol oder drückt die entsprechende Taste. Eure Richtungspfeile leuchten nun auf und Ihr müsst die angegebene Richtungstaste drücken. Kombos verursachen deutlich mehr Schaden und haben verschiedene nützliche Nebeneffekte.

3.4.7 **Fernkampf**



Bögen, Armbrüste und Wurfdolche gelten als Fernwaffen. Mit ihnen könnt Ihr Eure Gegner aus sicherer Entfernung attackieren.

Der Kampf mit Fernwaffen unterscheidet sich von Attacken mit Nahkampfwaffen, beruht aber auf denselben Funktionen.

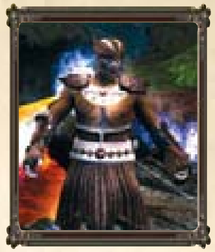
Auch hier werft oder schießt Ihr mit den Richtungstasten in verschiedene Richtungen. So könnt Ihr nach links, nach rechts oder auf den Kopf des Gegners zielen. Auch mit Fernwaffen könnt Ihr Kombos ausführen. Eure Gegner setzen aber auch in diesem Fall ihr Verteidigungssystem ein. Überlegt Euch also gut, wohin Ihr zielt!

Kämpft Ihr mit Fernwaffen, könnt Ihr die traditionelle Zielmethode verwenden oder in die Egoperspektive zoomen. So erhöht sich die maximale Reichweite Eures Angriffs!



Kalanthes' Tipp: Fernwaffen sind ideal, um die Aufmerksamkeit eines Feindes zu wecken und ihn beispielsweise aus seinem Lager zu locken. Wenn Ihr allein seid und der Gegner direkt auf Euch zukommt, solltet Ihr allerdings zu einer Nahkampfwaffe greifen! Fernwaffen sind (wie der Name schon sagt) nur aus der Ferne effektiv!

3.4.8 **Magie**



Zauberwirker können nicht nur während eines Kampfes zaubern. Öffnet das Fenster *Fähigkeiten* und zieht die gewünschten Zauber in Eure Shortcut-Leiste, um schnell darauf zugreifen zu können.

Wollt Ihr einen Zauber wirken, klickt auf das entsprechende Symbol oder drückt die entsprechende Schnelltaste. Der Einsatz von Magie verbraucht Mana.

Abhängig vom gewirkten Zauber müsst Ihr unterschiedlich zielen. Einige Zauber brauchen ein Ziel, andere nicht.

1. Zielzauber: Bei einigen Zaubern müsst Ihr auf ein Ziel klicken, um sie zu wirken.

2. Bereichszauber: Einige Zauber wirken auf alle Spieler und Gegner im Wirkungsbereich des Zaubers.

3. Kegelzauber: Einige Zauber beeinflussen alle Ziele in einem kegelförmigen Bereich vor Euch.

4. Persönliche Zauber: Einige Zauber beeinflussen nur den Zauberwirker selbst.

Die Magie Hyborias ist unergründlich und geheimnisvoll. Es gibt also viel zu entdecken.

3.4.9 **Beschwörung von Dienern und Haustieren**

Einige Klassen können Diener oder Haustiere befehligen. Zu diesen Klassen zählen Dämonologen und Nekromanten, die Dämonen bzw. untote Diener beschwören können.

Die Steuerung von Haustieren ist in *Age of Conan: Hyborian Adventures* relativ einfach. Habt Ihr ein Haustier gerufen, erscheint in der linken oberen Bildschirmecke ein Befehlsmenü.

Ihr könnt Eurem Haustier unter anderem folgende Befehle erteilen:

1. **Hilfe:** Eure Haustiere greifen Eure Ziele an.
2. **Wachen:** Eure Haustiere beschützen Euch, indem sie jeden Angreifer attackieren.
3. **Folgen:** Eure Haustiere folgen Euch auf Schritt und Tritt, bleiben aber passiv.
4. **Warten:** Eure Haustiere bleiben reglos stehen.

Abhängig von Eurer Klasse und Stufe könnt Ihr mehrere Haustiere gleichzeitig steuern. Haustiere werden mithilfe von Zaubern gerufen. Über das Haustier-Menü könnt Ihr Haustiere auch entfernen.

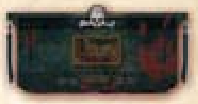
HAUSTIERPUNKTE

Haustierpunkte bestimmen die Zahl der Haustiere, die Ihr rufen könnt. Während die erforderlichen Punkte von Haustier zu Haustier verschieden sind, ist die Zahl der verfügbaren Punkte von Eurer Charakterstufe abhängig. Ruft Ihr ein Haustier, belegt dieses eine bestimmte Zahl von Punkten, die erst wieder verfügbar sind, wenn Ihr das Haustier aus Euren Diensten entlasst.

Während manche Haustiere nur einen Punkt kosten, brauchen andere Euren gesamten Punktevorrat auf. Wählt Euer Haustier also weise!

3.4.10 Tod und Niederlage

Früher oder später werdet Ihr einmal als Verlierer aus einem Kampf hervorgehen und die Klauen des Todes um Eure Kehle spüren. Nun erscheint das Schädel-Symbol über den Lebensdaten Eures Charakters.



Glücklicherweise ist der Tod in *Age of Conan: Hyborian Adventures* nicht von Dauer. Ihr könnt Euch den Dreck von den Kleidern klopfen und einen neuen Versuch unternehmen – allerdings wird Euer Tod auch bestraft.

Diese Strafe wirkt sich als negativer Effekt auf Euch aus und wird durch den Totenkopf dargestellt.

WIEDERBELEBUNGSPUNKTE

Wenn Ihr ein neues Gebiet der Spielwelt entdeckt, findet Ihr dort Wiederbelebungspunkte. An diese Punkte erinnert sich Euer Charakter. Wenn Ihr sterbt, könnt Ihr bestimmen, wo Ihr in dieser Region der Spielwelt wiedergeboren werden wollt. Einige Spieler-Charaktere können Euch wiederbeleben. In diesem Fall wacht Ihr am Ort Eures Todes wieder auf. Informiert Euch also genau, welches Mitglied Eurer Gruppe Euch wiederbeleben kann, bevor Ihr in die Schlacht zieht.

GRABMALE

Um den negativen Effekt aufzuheben, der Euch nach Eurem Tod beeinflusst, könnt Ihr an den Ort zurückkehren, an dem Ihr gestorben seid, und dort mit Eurem Grabmal interagieren. Dadurch werden die negativen Effekte aufgehoben.

Ihr könnt beliebig oft sterben. Macht Euch also keine Sorgen, dass Ihr Euren Charakter dauerhaft verliert.



Kalanthes' Tipp: Im Falle Eures Todes, solltet Ihr einen Wiederbelebungspunkt in der Nähe des Ortes wählen, an dem Ihr gestorben seid. So müsst Ihr nicht erst lange Wege hinter Euch bringen, um wieder in das Geschehen einzugreifen. Die Distanz zwischen Euch und dem Wiederbelebungspunkt wird im Wiederbelebungsfenster angezeigt.

3.5 Berittener Kampf

Neben dem Kampf zu Fuß könnt Ihr auch mit einem Reittier in die Schlacht ziehen. Ein Reittier stellt nicht nur ein Fortbewegungsmittel dar, sondern kann Euch im Kampf auch einen Vorteil verschaffen. Allerdings haben Reittiere auch Nachteile!

3.5.1 Reittiere kaufen

Ihr müsst eine bestimmte Stufe erreichen, um Reittiere benutzen zu können. Letztere werden von verschiedenen NSC-Händlern verkauft.

Sie bieten Euch verschiedene Vorteile. Werden sie in der richtigen Situation eingesetzt, können sie Euch im Kampf einen Vorteil verschaffen. Außerdem verleihen sie Euch einen Geschwindigkeitsbonus und erleichtern Euch so die Reise.

3.5.2 Auswahl des Reittiers

Es gibt verschiedene Reittiere, von einfachen Pferden über Schlachtrösser bis hin zu Mammuts und Nashörnern. Möglicherweise stehen Euch allerdings nicht alle Reittiere zur Verfügung.

Folgende Reittiere werdet Ihr in Hyboria unter anderem antreffen:

PFERDE



Pferde sind zuverlässige Reittiere und die bevorzugten Gefährten vieler Abenteurer in Hyboria. Es gibt verschiedene Pferde, von gepanzerten Giganten bis hin zu pfeilschnellen Hengsten.

Fähigkeit: Das schnellste aller Reittiere.

MAMMUTS



Diese riesigen und furchterregenden Reittiere sorgen auf dem Schlachtfeld für Chaos und Zerstörung. Sie sind allerdings schwierig zu reiten, da sie langsam und nur mit Mühe zu wenden sind.

Fähigkeit: Kann Gebäude von Spielern zerstören.

NASHÖRNER



Das Nashorn ist ein wildes Tier, das für seine Schnelligkeit und Stärke bekannt ist. Es ist in jedem Gefecht ein gefährlicher Gegner. Nashörner sind leichter zu reiten als Mammuts, aber langsamer als Pferde.

Fähigkeit: Kann Gebäude von Spielern zerstören.

Einige Reittiere können nur in bestimmten Gebieten oder Situationen eingesetzt werden.

3.5.3 In den Kampf reiten



Ihr reitet in den Kampf, indem Ihr in den Kampfmodus wechselt.

Abhängig von Eurem Reittier läuft der Kampf anders ab. Reitet Ihr auf einem Pferd, greift Ihr für gewöhnlich mit Eurer eigenen Waffe an. Als Reiter eines Mammuts könnt Ihr Euer Reittier als Waffe einsetzen.

Werdet Ihr getötet, stirbt auch Euer Reittier. Eure Gesundheit entspricht der Gesundheit Eures Reittieres. Allerdings gewährt Euch Euer Reittier möglicherweise einen Gesundheits- und Defensivbonus.

KAMPF MIT EURER EIGENEN WAFFE

Schlagt Ihr nach links, führt Ihr einen Angriff auf der linken Seite Eures Reittieres aus. Greift Ihr nach rechts an, führt Ihr einen Angriff auf der rechte Seite Eures Reittieres aus. Manchmal könnt Ihr mit Eurem Reittier auch nach vorne angreifen.

Ihr könnt mit Eurem Reittier sogar einen Sturmangriff versuchen. Dabei nehmt Ihr Anlauf, haltet Eure Waffe hoch in die Luft und lasst sie auf Eure Gegner niedergehen. Aufgrund der Geschwindigkeit verursacht Ihr dabei deutlich mehr Schaden. Der Sturmangriff ist allerdings nicht mit allen Reittieren möglich.

Magie oder Fernwaffen funktionieren ähnlich – einfach nur zielen und feuern! Natürlich hat der Kampf auf dem Rücken eines Reittieres auch einige Nachteile (*siehe Abschnitt 3.5.4 "Nachteile"*).

MIT DEM REITTIER ALS WAFFE KÄMPFEN

Wenn Ihr ein Reittier wie das Mammut verwendet, könnt Ihr das Tier selbst als Waffe einsetzen. Dabei schaut Ihr in die Richtung Eures Gegners und greift (wie im Nahkampf) in verschiedene Richtungen an.

Reittiere verfügen möglicherweise über unterschiedliche Angriffe, die Ihr im Laufe der Zeit entdecken werdet.

3.5.4 Nachteile

Ihr solltet Euch darüber im Klaren sein, dass der berittene Kampf Vor- und Nachteile hat, um für Chancengleichheit zwischen berittenen und unberittenen Kämpfern zu sorgen.

Einige Nachteile des berittenen Kampfes sind:

1. Präzision: Wenn Ihr ein Reittier steuern müsst, seid Ihr im Kampf möglicherweise weniger präzise.

2. Kombos: Kombos lassen sich auf dem Rücken eines Reittieres für gewöhnlich nicht ausführen.

3. Zauber: Nicht alle Zauber lassen sich vom Rücken eines Reittieres wirken.

4. Abwerfen: Werfen Euch Eure Feinde aus dem Sattel, seid Ihr ihren Angriffen oft schutzlos ausgeliefert.

3.6 Mit anderen Spielern spielen



3.6.1 Spieler suchen

Die Interaktion mit anderen Spielern kann das Spielerlebnis deutlich interessanter machen. In manchen Situationen *müsst* Ihr sogar mit anderen Abenteurern zusammenarbeiten.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, andere Spieler zu suchen. Wandert einfach durch die Spielwelt und sprecht andere Spieler an oder nutzt die sozialen Funktionen des Spiels, um schnell nach bestimmten Spielern zu suchen.

Öffnet das *Sozialfenster*, um nach Spielern zu suchen.

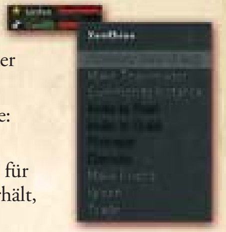
Gebt Eure Suchkriterien ein und klickt auf Suchen. Nun erscheint eine Liste von Spielern, deren Charaktere Euren Suchkriterien entsprechen. Ihr könnt diese nun kontaktieren, indem Ihr ihnen eine Sofortnachricht schickt.

Ihr könnt Euch mit einem Klick auf den entsprechenden Button im Spielersuche-Fenster für Suchanfragen zur Verfügung stellen. Wollt Ihr nicht gefunden werden, könnt Ihr diese Option natürlich auch ausschalten.

Kalanthes' Tipp: Ihr könnt eine Liste Eurer Freunde anlegen! Markiert dazu einen Spieler und klickt mit der **rechten Maustaste** auf seinen Namen über der Shortcut-Leiste. Klickt anschließend auf *Anfreunden*. Ihr könnt Eure Freundesliste betrachten, indem Ihr auf eines der Symbole in der Nähe der Schaltfläche *Sozialfenster* klickt.



3.6.2 Gruppen bilden



Manchmal ist es unerlässlich, eine Gruppe zu bilden, um bestimmte Quests zu meistern oder in bestimmten Gebieten der Spielwelt zu überleben.

Die Bildung einer Gruppe hat unter anderem folgende Vorteile:

1. Geteilte Belohnungen: Die Erfahrungspunkte, die ein Gruppenmitglied beispielsweise für die Vernichtung von Feinden erhält, werden geteilt.

2. Kommunikation: Ihr könnt Nachrichten an Eure Gruppe senden, die für niemanden sonst sichtbar sind.

3. Instanzen: Einige Gebiete existieren als *Instanzen*. Andere Spieler, die nicht zu Eurer Gruppe gehören, sind für Euch also nicht sichtbar. Die Spielwelt erschafft eine exklusive Kopie der Region für Eure Gruppe.

4. Überblick: Gruppenmitglieder sind auf der Übersichtskarte leichter zu finden.

Jede Gruppe braucht einen Anführer. Der Spieler, der das erste Gruppenmitglied eingeladen hat, ist der Anführer der Gruppe. Er allein kann andere Spieler in die Gruppe einladen.

Eine Gruppe kann aus 2 bis 6 Spielern bestehen.

Wollt Ihr mit jemandem eine Gruppe bilden, wählt die gewünschte Person als Ziel aus und klickt mit der **rechten Maustaste** auf ihren Namen über der Shortcut-Leiste. Alternativ dazu könnt Ihr auch einfach "/invite" und den Namen des Charakters eingeben.

Habt Ihr eine Gruppe gebildet, erscheint eine Liste mit allen Gruppenmitgliedern in der linken oberen Bildschirmecke. Hier werden auch die Klassen der einzelnen Gruppenmitglieder angezeigt.

Ihr könnt die Gruppe jederzeit verlassen. Klickt dazu mit der **rechten Maustaste** auf Euren Namen und anschließend auf **Verlassen**.

INSTANZEN

Einige Bereiche der Spielwelt sind sogenannte Instanzen. Dies bedeutet, dass eine einzigartige Kopie eines Bereichs für Euch oder Eure Gruppe erstellt wird. Dadurch könnt Ihr Euch den Herausforderungen des Gebiets stellen, ohne Euch über andere Leute Gedanken machen zu müssen. Diese Funktion kommt häufig bei Kerkern zum Einsatz, die für Solo- oder Gruppenspiele gesperrt sind.

Gelegentlich halten sich so viele Personen in einem öffentlichen Bereich auf, dass der Server diesen in Instanzen aufteilen muss, um ein reibungsloses Gameplay zu gewährleisten. Mit einem Klick auf das entsprechende Symbol neben Eurer Übersichtskarte könnt Ihr zwischen diesen Instanzen umschalten (wenn Ihr Euch beispielsweise in einer anderen Instanz mit einem Freund treffen wollt).

3.6.3 Spielergilden

Während sich Spielergruppen leicht gründen und wieder auflösen lassen, haben Gilden länger Bestand.

Eine Gilde ist eine Organisation beliebig vieler Spieler. Die Mitgliedschaft in einer Gilde hat unter anderem folgende Vorteile:

1. Kommunikation: Das Chat-Fenster enthält einen Gildenkanal, in dem alle Mitglieder einer Gilde miteinander kommunizieren können.

2. Organisation: Der Anführer der Gilde und seine Offiziere können verbindliche Regeln aufstellen und verschiedene Ränge einrichten.

3. Privilegien: Jeder Rang ist mit bestimmten Privilegien verbunden.

4. Siedlungen: Eine Gilde kann eigene Städte errichten und Festungen bauen oder erobern.

Im *Sozialfenster* könnt Ihr eine Gilde gründen. Die Gründung einer Gilde ist kostenlos. Allerdings müsst Ihr mindestens Level 20 erreicht haben, um eine Gilde zu gründen.

Hier könnt Ihr eine Gilde gründen. Wenn Ihr einer Gilde beitreten wollt, könnt Ihr in diesem Fenster nach möglichen Gilden suchen und einen Aufnahmeantrag stellen.



Kalanthes' Tipp: Spielergilden können eigene Städte bauen! Mauern, Türme – einfach alles! Sie können sogar Festungen errichten und die Burgen anderer Gilden erobern! Weitere Informationen dazu findet Ihr im Abschnitt *4.1 "Fortgeschrittene Features"*.

3.6.4 Spieler gegen Spieler (PvP)

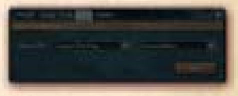
Age of Conan: Hyborian Adventures besteht nicht nur aus der Vernichtung computergesteuerter Gegner. Die ultimative Herausforderung ist der Kampf gegen andere Spieler!

Dieser Gameplay-Modus wird als Player-versus-Player, kurz PvP, bezeichnet. Wenn Ihr auf einem PvP-Server spielt (*siehe Abschnitt 2.1 "Auswahl eines Spielservers"*), lauft Ihr ständig Gefahr, von anderen Spielern angegriffen und getötet zu werden. Spielt Ihr allerdings auf einem normalen PvE-Server, könnt Ihr nur in speziellen Bereichen – oder mit Zustimmung des anderen Spielers – PvP-Kämpfe austragen.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, PvP-Kämpfe auszutragen.

SCHNELLE MINISPIELE

Um Euch ein bisschen zu vergnügen, könnt Ihr PvP-Minispiele spielen. Diese schnellen Kämpfe dauern nur eine begrenzte Zeit und finden in speziellen Gebieten statt.



Öffnet das Sozialfenster und klickt auf PvP.

Unter anderem sind folgende Minispiele verfügbar:

1. Capture the Skull: Ihr schließt Euch einem Team an. Ziel ist es, die Totenköpfe des gegnerischen Teams so oft wie möglich zu erobern.

2. Teamvernichtung: Ihr schließt Euch einem Team an. Ziel ist es, möglichst viele Mitglieder des gegnerischen Teams auszuschalten.

Wählt eines der Minispiele und klickt auf Übernehmen. Ihr werdet nun auf die Warteliste der Spieler gesetzt, die dem Minispiel ebenfalls beitreten möchten. Enthält die Warteliste genug Spieler, wird das Spiel automatisch gestartet.

Sobald Ihr auf der Warteliste steht, könnt Ihr das Fenster schließen und das Spiel normal fortsetzen. Ihr werdet benachrichtigt, sobald das Minispiel beginnt.



Kalanthes' Tipp: Auf einem normalen Server lauft Ihr nicht Gefahr, von anderen Spielern getötet zu werden, solange Ihr Euch von den Grenzkönigreichen fernhaltet. Weitere Informationen darüber findet Ihr im Abschitt 4.1 *"Zusätzliche Informationen"*.

BELAGERUNGSSCHLACHTEN

Die wohl epischste PvP-Erfahrung erlebt Ihr, wenn Ihr an Belagerungsschlachten ganzer Gilden teilnehmt. Ziel ist es, die Festung der feindlichen Gilde zu erobern und ihre Mitglieder auf den blutigen Schlachtfeldern Hyborias zu besiegen.

Aktuelle Informationen zu PvP-Inhalten findet Ihr im Online-Handbuch.

3.7 Erkundung der Spielwelt

Ihr solltet nun in der Lage sein, in der Welt von Hyboria zu überleben und Eurer Bestimmung zu folgen. Einiges solltet Ihr aber noch über Reisen nach Hyboria wissen.

Hyboria ist in *Age of Conan: Hyborian Adventures* in Regionen (sogenannte Spielfelder) unterteilt. Jede Region hat einen Namen und eine einzigartige Spielumgebung.

Ihr reist zwischen diesen Regionen hin und her, indem Ihr mit NSCs sprecht, die Euch einen Transport anbieten, oder mit Toren oder anderen Objekten interagiert. Der Reiseweg von Region zu Region ist sehr kurz.



4.0 ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN

4.1 Fortgeschrittene Features

Dieses Handbuch erläutert die Grundlagen von *Age of Conan: Hyborian Adventures*, die Ihr braucht, um Euch zurechtzufinden und in der Welt von Hyboria zu überleben.

Bisher nicht erwähnt haben wir die unzähligen übrigen Features, die das Spiel bietet.

Auf diese Gameplay-Features werdet Ihr erst im späteren Spielverlauf treffen, die Dokumentation dazu ist unter **http://www.ageofconan.com** erhältlich.

HANDWERK

In Hyboria geht es nicht nur um Mord und Totschlag. Ihr könnt auch ein Handwerk erlernen, einen sogenannten Tradeskill. Dazu zählen zum Beispiel die Schmiedekunst oder die Alchemie. Die Objekte, die Ihr dabei erschafft, könnt Ihr selbst verwenden oder anderen Spielern verkaufen.



STÄDTEBAU

Spielergilden können eigene Städte errichten. Dazu müssen sie Rohstoffe sammeln, um daraus Mauern und verschiedene Gebäude zu bauen. Stellt Ihr Euch geschickt an, wird Eure Stadt bald aufblühen und in ganz Hyboria bekannt sein!

BELAGERUNGSSCHLACHTEN

Spielergilden können außerdem Festungen errichten. Werden diese von anderen Gilden belagert, kommt es zu gewaltigen Kriegen zwischen den Spielern, in deren Verlauf unzählige Leben ausgelöscht und Gebäude zerstört werden!

4.2 Der Kodex von Hyboria

Age of Conan: Hyborian Adventures basiert auf den literarischen Werken des Autors Robert E. Howard aus den 30er-Jahren des 20. Jahrhunderts.

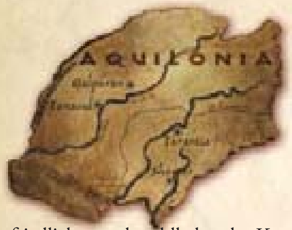
Seit der Veröffentlichung der ersten Conan-Werke ist eine wahre Flut von Büchern, Comics, Filmen und Spielen erschienen, in denen die Welt von Hyboria geformt wurde. Dadurch ist eine riesige Welt mit einer reichen Geschichte und einer vielfältigen Kultur entstanden.

4.2.1 Länder Hyborias



IM FOLGENDEN FINDET IHR EINIGE DER LÄNDER HYBORIAS

AQUILONIEN



Aquilonien grenzt im Westen an die piktische Wildnis, im Osten an das militante Nemedien, im Süden an das skrupellose Zingara und im Norden an die cimmerische Tundra. Im Land herrscht ein mildes Klima. Seine fruchtbaren Böden werden von einigen der größten Flüsse der Welt durchzogen. Unzählige Wildtiere bieten reichlich Gelegenheit zur Jagd. Feldwege und befestigte Straßen werden von den aquilonischen Truppen patrouilliert. Auf den ersten Blick erscheint Aquilonien wie ein friedliches und wohlhabendes Königreich, das auf einem wunderschönen Landstrich Hyborias errichtet wurde.

Doch der Schein trügt. Obwohl König Conan von Cimmerien alles tut, um sein Reich vor äußeren Bedrohungen und inneren Streitigkeiten zu schützen, gab es in Aquilonien in der Vergangenheit immer wieder Unruhen. Aquilonien ist zu einem Kaleidoskop aus Intrigen und gewaltbereiter Politik geworden. Da in Aquilonien verschieden Völker leben, ist das Land von unsichtbaren Grenzen durchzogen. Bossonier, Poitanier, Gundermänner und andere Völker erheben Anspruch auf die Lande, die König Conan unter seiner Herrschaft vereint hat.

CIMMERIEN



Cimmerien ist ein raues Gebiet, das von Tundren, Bergen und bewaldeten Feldern unter einem grauen Himmel geprägt ist. Seine Nachbarn kennen nur ein Ziel: Die barbarischen Clans, die hier seit den Hochzeiten von Atlantis leben, zu vernichten oder zu unterwerfen. Der harte Boden wird immer wieder vom Blut piktischer Invasoren, plündernder Vanir, hyperboreanischer Gurnakhi oder törichter Eroberer aus den Grenzkönigreichen getränkt. Doch niemandem wird es je gelingen, dieses unbeugsame Volk zu unterwerfen – oder das Land, auf dem es täglich ums Überleben kämpft. Cimmerien ist ein raues Land, das von Clankriegen und engen Familienbanden geprägt ist. Nicht zuletzt deshalb sind Stärke und List in Cimmerien die Schlüssel zum Überleben.

Cimmerien, das Land Croms, mag vielleicht nicht friedlich oder idyllisch sein, aber es macht ein starkes Volk noch härter und bereitet allen Narren ein frühes Ende. Die Cimmerier verachten jede Schwäche und bewundern die Stärke. Ein Sprichwort der Clans aus den südlichen Grenzgebieten beschreibt das Land treffend: "Bevor du nach Cimmerien kommst, schließe deinen Frieden mit den Göttern, denn hier wirst du ihn nicht finden."

STYGIEN



Das Wüstenkönigreich Stygien – das wohl dunkelste Reich auf dem hyborianischen Festland – ist die Geburtsstätte und Heimat der Bruderschaft des dunklen Schlangengottes Set. Seine Priester herrschen über das ganze Reich. Niemand hat mehr Einfluss als der Oberpriester und engste Vertraute Sets. Von den Küsten der Westsee bis zu den Ufern des Styx ist die Macht von Sets Jüngern ungebrochen.

Ein dunkler Schatten liegt seit Jahrhunderten über Stygien. Ein Schatten, der im Laufe der Zeit schon viele Formen angenommen hat. Herrscher, Kriegsherren, Tiere und Dämonen sind aus den Dünen aufgestiegen, um Stygien zu ihrer Heimat zu machen. Während die Gläubigen bestimmen, wo die von unzähligen Sklaven errichteten Mauern das Reich vor der Wildnis schützen sollen, finden sich in Stygien endlose Sandwüsten, in denen Verrat, Tod und – für die Mutigsten aller Helden – unzählige Abenteuer lauern.



4.2.2 **Städte der Spielwelt**

IM FOLGENDEN FINDET IHR EINIGE STÄDTE HYBORIAS

TARANTIA



Tarantia, die Hauptstadt Aquiloniens, wird von Geschichtsschreibern aus aller Welt angesichts ihrer unzähligen Wunder als "prunkvollste Stadt des Westens" bezeichnet. Das Stadtbild ist geprägt von blauen und goldenen Türmen. Viele Gebäude ziehen den Betrachter durch ihre Schönheit in ihren Bann. Wie ein zerknülltes Stück Stoff an den Klippen des Khorotas besteht Tarantia aus verschiedenen Schichten, allesamt typische Bezirke, die durch steinerne und gesellschaftliche Mauern voneinander getrennt sind.

Mit König Conan auf dem aquilonischen Thron könnte Alt-Tarantia, das gleißende Leuchtfeuer der Zivilisation, seine Feinde anziehen wie ein Kadaver die Aasgeier. Die glänzenden Türme des Palastes ragen bis in den Himmel. Sie überblicken nach Meinung vieler Menschen nicht nur die Stadt, sondern ganz Aquilonien.

KHEMI



Das am Südufer des Styx an dessen Mündung in die Westsee gelegene Khemi ist eine kühle Vision aus schwarzen Mauern und bedrohlichen Zitadellen. Khemi ist die priesterliche Hauptstadt Stygiens und damit die mächtigste Stadt des Landes. Der Zugang zur Stadt wird Seereisenden durch den Felshafen von Akhet, der Schildkröteninsel, erschwert. Diese Insel dient als Schutzwall für den Rest der Stadt.

Der Hafen dort ist einer der wichtigsten Häfen des Schlangenreichs, obwohl dort nur eine kleine Flotte vor Anker liegt. Es würde ohnehin kaum jemand wagen, Stygien von der See aus anzugreifen. Die Verbindung des Landes zum dunklen Gott Set ist Abschreckung genug. Selbst die Ungläubigen wagen es nur selten, sich den Priestern zu widersetzen. Khemi ist ein Mahnmal, dass der dunkle Gott Set und seine mächtigen Priester die wahren Herrscher Stygiens sind.

CONARCH



Conarch ist ein typisches cimmerisches Dorf. Es liegt in einem tiefen Tal, das von hohen Bergen umgeben ist und von einem eiskalten Fluss durchschnitten wird. Aufgrund seiner Lage zwischen dem umstrittenen Venarium und dem umkämpften Conall-Tal sind in Conarch oft Reisende auf der Durchreise in andere Teile Cimmeriens anzutreffen. Und nicht wenige kommen vielleicht nur, um die Heimat von König Conan und dem übrigen Conarch-Clan zu sehen. Wer hier geboren wird oder sich hier niederlässt, kann mit unzähligen Abenteuern rechnen, denn in den Bergen um das Dorf herum lauern tödliche Gefahren.

TORTAGE

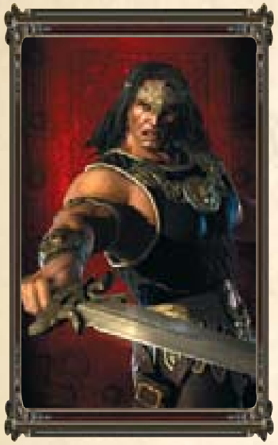


In der Westsee vor der Küste Hyborias liegt auf einer der Barachan-Inseln der Hafen Tortage, die Heimat von Schmugglern, Dieben und Piraten. Das in die schwarzen Felsklippen der gleichnamigen Insel gehauene Tortage ist der wohl bekannteste Hafen fernab des hyborianischen Festlandes.

Wer der Stadt und der Insel Tortage verfallen ist, kann seine Freiheit nur durch List, Willensstärke und die richtigen Verbündeten bewahren. Andernfalls läuft man Gefahr, in Tortage beerdigt zu werden.

4.2.3 **Wichtige Charaktere**

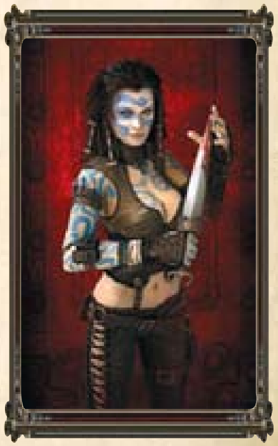
KÖNIG CONAN



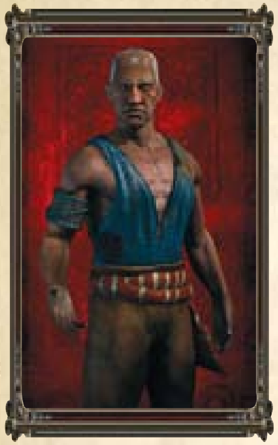
Seit er König Numedides III. enthront und dessen Krone auf sein von Sorgenfalten zerfurchtes Haupt gesetzt hat, herrscht Conan von Cimmerien über Aquilonien. Die Geschichten und Legenden, die sich um ihn ranken, sind in ganz Hyboria bekannt. Außer in den dunkelsten Winkeln der Dunklen Königreiche und unter den wilden Stämmen der piktischen Wildnis gibt es wohl niemanden, der noch nicht von Conans Leben gehört hat, das sich im Leben jedes Abenteurers dieser Welt widerspiegelt. Heute ist Conan König von Aquilonien.

KEAIRA

Keaira ist eine enge Vertraute Conans. Seit er sie vor Jahren aus dem Lager einiger plündernder Vanir befreite, genießt der mächtige Barbar ihre bedingungslose Treue. Scheinbar ... Im Laufe der Jahre ist aus dieser Treue eine enge Zusammenarbeit geworden. Heute befehligt Keaira ein Netzwerk aus Spionen, Dieben und Mördern. Man sollte sich allerdings nicht von ihrer sinnlichen Schönheit blenden lassen, da sie tödlich und voller ungezügelter Leidenschaft ist. Sagen wir einfach, sie ist zu allem bereit, um an Informationen zu gelangen ... was für ihre Opfer ein himmlisches Vergnügen oder unerträgliche Schmerzen bedeuten kann.



KALANTHES

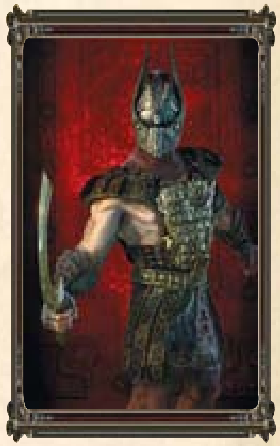


Kalanthes war schon immer einer der mächtigsten Feinde der Jünger Sets und blickt auf eine lange Geschichte zurück. Heute ist er ein alter Mann, dessen starker Wille und magische Fähigkeiten auf dem ganzen Kontinent ihresgleichen suchen. Um den Hohepriester ranken sich unzählige Legenden und Gerüchte, die vom Krieg seiner Religion mit dem dunklen Gott berichten. Kalanthes ist die Hand von Ibis selbst und kämpft schon seit langer Zeit gegen die Dunkelheit.

THOTH-AMON UND SEINE DIENER

Der Lord des Schwarzen Ringes und Sets Stimme auf Erden ist der mächtigste Magier Hyborias. Nicht zuletzt deshalb ist Thoth-Amon der oberste Priester des stygischen Schlangenkultes. Trotz seiner beträchtlichen magischen Fähigkeiten ist es Sets Gunst, die Thoth-Amon von seinen stygischen Brüdern unterscheidet und ihm zu unermesslicher Macht verholfen hat. Sein Herrschaftswille und sein Machthunger werden von seinem fanatischen Glauben und seinem grausamen Gott genährt.

Kaum jemand kennt sein Gesicht. Diese Abbildung stammt von einem seiner Diener.



4.2.4 Götter und Gottesanbetung

In Hyboria gibt es unzählige Gottheiten, die jedoch alle das gleiche Ziel verfolgen. Im Folgenden findet Ihr Informationen über einige der bedeutendsten Götter:

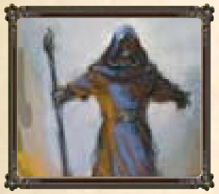
CROM



Crom steht dem Pantheon der grausamen Götter Cimmeriens vor. Von seinem Sitz auf dem Berg Crom aus, dem heiligsten Ort Cimmeriens, bringt er Unheil und Tod über das Land. Offiziell ist jeder Cimmerier ein Anhänger Croms. Es gibt allerdings keine ihm geweihte Priesterschaft und keine Rituale oder Opfer zu seinen Ehren. Die Cimmerier zollen ihm lediglich Respekt, indem sie die von ihm verliehene Stärke nutzen, um sich zu nehmen, was sie wollen, und die Schädel ihrer Gegner zu spalten.

Crom anzubeten wäre sinnlos, da Gebete nur seinen Zorn wecken würden. Gebete sind ein Zeichen der Schwäche, und für die Schwachen hat Crom keine Verwendung. Die Cimmerier bemühen sich eher, seine Aufmerksamkeit nicht auf sich zu ziehen. Wenn sein Name doch einmal ausgesprochen wird, dann unweigerlich in Form eines Fluchs.

MITRA



Mitra ist der in Hyboria meistverehrte und gleichzeitig wichtigste Gott Aquiloniens, Nemediens, Brythuniens, Corinthiens und Zingaras. Die Religion Mitras ist eine monotheistische Religion. Es gibt zwar einige Heilige, aber es darf keine Gottheit neben Mitra geben. Seine Anhänger sind misstrauisch gegenüber allen anderen Göttern und Religionen, besonders gegenüber Set und den piktischen Tiergöttern.

Im Gegensatz zu Crom und Set ist Mitra ein gütiger Gott, obgleich er hohe Ansprüche an seine Gläubigen stellt. Die Religion basiert auf Gerechtigkeit und einer klaren Unterscheidung zwischen Gut und Böse. Seine Anhänger müssen die hehren Ziele der Gerechtigkeit und des Vergebens verfolgen.

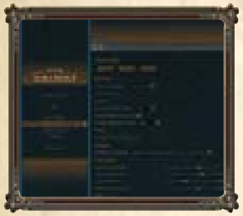
SET



Set, die Alte Schlange, ist Mitras Erzfeind. Der uralte Gott wird vor allem in Stygien verehrt. In den Dunklen Königreichen wird er unter dem Namen Damballah verehrt. Er ist ein grausamer, eifersüchtiger Gott, der von seinen Untertanen ständig Opfer fordert. Seine Priester sind nur allzu gerne bereit, diesem Wunsch nachzukommen und zerren unzählige nackte Jungfrauen auf seinen Altar, um seinen Durst nach Blut zu stillen. In Stygien ist die Schlange heilig. Eine Schlange zu töten, gilt als Todsünde. Wenn sich eine Schlange in die Stadt oder über eine Straße schlängelt, legen sich Sets Jünger vor ihr auf den Boden, in der Hoffnung, gebissen zu werden.

Sets Priester sind ähnlich furchterregend wie der Gott selbst. Sie werden von ihrem eigenen Volk ebenso gefürchtet wie von ihren Feinden. Stygien ist eine Theokratie, die von den verrückten und verderbten Priestern Sets durch eine Herrschaft der Angst und die ständige Bereitschaft regiert wird, wahllos Mitglieder ihres eigenen Volkes zu opfern.

4.3 Spieleinstellungen



Um einen optimalen Spielspaß zu gewährleisten, könnt Ihr verschiedene technische Elemente oder Gameplay-Elemente anpassen.

Die Beschreibung aller Optionen würde den Rahmen dieses Handbuchs sprengen. Ihr solltet also einfach selbst mit den verschiedenen Optionen experimentieren. Bringt eine Änderung nicht das gewünschte Ergebnis, könnt Ihr jederzeit die Standardeinstellung wiederherstellen.

Drückt [F10], um das Pause-Menü zu öffnen. Hier stehen folgende Optionen zur Verfügung:

4.3.1 Grafikoptionen

Age of Conan kann erhebliche Ansprüche an die Hardware Eures Computers stellen. Um die Performance zu verbessern, könnt Ihr jedoch versuchen, die Grafikoptionen anzupassen [F10]. Dazu stehen Euch drei Voreinstellungen zur Verfügung (von niedrig bis hoch). Wenn Ihr Probleme mit der Framerate habt oder es zu Verzögerungen bei der Grafik kommt, empfehlen wir Euch, eine niedrigere Grafikeinstellung zu wählen. Fortgeschrittenen Usern wird empfohlen, individuelle Einstellungen anzupassen, um die Performance gezielt an ihre Hardware anzupassen.

Darüber hinaus könnt Ihr dem Spiel mehr Ressourcen zuweisen, indem Ihr andere Programme auf Eurem PC schließt oder deaktiviert. Weitere Informationen zur optimalen Anpassung der Spieleinstellungen findet Ihr in den Conan-Foren oder der Conan-Community (**www.ageofconan.com**).

4.3.2 Soundoptionen

Hier könnt Ihr die Lautstärke verschiedener Soundkategorien anpassen (Soundeffekte, Musik, Lautstärke).

4.3.3 Oberflächenoptionen

Hier könnt Ihr verschiedene Variablen anpassen, die sich auf die Benutzeroberfläche auswirken (beispielsweise, ob über Feinden eine Gesundheitsanzeige eingeblendet wird oder Ihr die Namen anderer Spieler sehen wollt).

4.3.4 Steuerungsoptionen

Hier könnt Ihr verschiedene Einstellungen, wie das Verhalten der Maus oder die Belegung verschiedener Tasten, bearbeiten.

Weitere Informationen über Spieleinstellungen und die Leistungsoptimierung von *Age of Conan* findet Ihr auf der Website **http://www.ageofconan.com**.

2207_AOC_mi_G4W_GE19 8/4/08 12:41 Page 58

CREDITS

FUNCOM

PRODUCTION

Producer / Director
Gaute Godager

Project Director
Pål Frogner Hansen

Art Director
Didrik Tollefsen

Associate Producers
Henning Solberg
Idar Evensen
Morten Byom
Ole Sommerin Herbjørnsen
Terje Lundberg
Thorbjørn Olsen
Torbjørn Sitre
Martin Harsheim
Bruusgaard

Audio Directors
Morten Sørlie
Simon Poole

Lead Programmer
Rui Manuel Monteiro Casais

Beta Master and Lead Tools
Jarle Snertingdalen

Lead Render Programmer
Sergey Nenakhov

Lead World Editor Programmer
Mickaël Pointier

Project Manager
Anne Lise Waal

Project Coordinator
Ulf Kristiansen

Programmers
Anders Elton
Andrè Johansen
Arnleif Mydland
Christian Tellefsen
Hans Hvidsten Birkeland
Hans Kristian Rosbach
Hugo Miguel Milheiras
Mardolcar
James Robertson
Jeff Wilson
Jesper Hansen
Jørn Frode Jensen
Kerim Borchaev
Kjetil Raaen
Kurt Skauen
Laurent Giroud
Laurynas Mantas Paukste
Lieven van der Heide
Marcos Eduardo Cavalheiro
Rebetim Pereira
Michael Vassiliadis
Morten Lied Johansen
Olivier Chatry
Pavlo Turchyn
Roar Selbo
Ruslan Shestopalyuk
Steve Murphy
Thor Hansen
Tomasz Przechodzki
Øystein Eftevaag

Senior Designer
Andrew Griffin

Designers
Andreas Gschwari
Andreas Öjerfors
Bent Andersen
Christoffer Reina
Dag-Erling Lanes Jensen
David Fathers
Einar Forselv
Eirik Munthe
Elliot Kingdon
Evan Christopher Michaels
Gregory Kraehenbuehl
Haluk Diriker
Heidi Schmidt
Helene Johnsen
Jarle Sløtte Nilssen
Jason Stone
Joel Bylos
Joseph Hegarty
Julian Di Benedetto
Jørgen Djuve
Karl Andre Bertheussen
Ketil Støren
Leif Henning Bøhli
Lorenzo Aurea
Mats Remman
Ole Jørgen Tetlie
Per Storløkken
Rakel Johnsen
Robert Halvarsson
Romain Amiel
Serkan Sanver
Stian Borge Glundberg
Svein Erik Jenset
Sverre Kvernmo
Thomas Christopher
Manzini Lindseth
Tom Erland Ullerlien Ekenes
Viljar Sommerbakk

Technical Art Director
Sigbjørn Remi Galåen

Assistant Art Director
Grant Regan

Lead Graphic Artist
Mats Tveita

Graphic Artists
Alex Tornberg
Anton Adamse
Beili Wang
Cheng Zhang
Endre Eikrem
Fei Sun
Frederick Rambaud
Hui Jia
Jinxiu He

Joakim Eklund
Kristian Vik
Lars Petter Anfinsen
Lee Symes
Lei Qin
Li Liu
Marianne Kristiansen
Markus Hofer
Markus Schille
Mike Kiessling
Mons Erik Bjørge
Razvan Vacar
Si Ha
Tao Zhang
Torstein Nordstrand
Vebjørn Strømmen
Yongsheng Qiu
Yu Nie
Yupeng Guo
Zheng Shi
Øyvind Berget

Animators
Frode Thorkildsen
Horea Rares Pastina
Jens Bjarne Myhre
Tibor Nagy

World Designers
Chad Chatterton
Christoffer Berg Jensen
Martin Baldysz
Shashank Uchil
Thomas Wollbekk

Quality Consultant
Trond Ivar Hansen

Music
Knut Avenstroup Haugen

Sound Designer
Fredrik Martol
Tord Digranes Nikolaisen

Voice over & Localization Manager / Script Editor
Ellen Lyse Einarsen

Senior Dialogue Writer
Aaron Dembski Bowden

Project Assistant
Bent Hagen

MANAGEMENT

CEO & PRESIDENT
Trond Arne Aas

CFO
Olav Sandnes

Vice President, Business Development
Nicolay Nickelsen

Vice President, Human Resources
Kjetil Vaarlund

Vice President, Operations
Ole Schreiner

Vice President, Sales & Marketing
Morten Larssen

Business Controller
Jan Inge Torgersen
Monica Telle

HR Administrator
Joanne Elsworth

Office Managers
Hanifa Drafi (Oslo)
Sunny Sun (Beijing)

OPERATIONS AND INFRASTRUCTURE

Operations Manager
Trond Ystanes

Lead Billing Tools
Alex Cowan

Lead DBA / Office Manager
Adam C. Young

Operations
Torbjørn Lindgren

System Administrator
Anthony Strickland
Lars Martin Tandberg
Mattias Brandt
Per Kristiansen

Lead Desktop Support
Marius Hesleskaug

Desktop Support
Hermod Rypdal

Tools Programmer
Sami Ylönen
Kenny Backus

Junior DBA
Andrew Wilson

PRODUCT QUALITY ASSURANCE AND CUSTOMER SERVICE

Senior Manager
Ørjan Mathis Tvedt

QA Manager
Scott Junior

QA Leads
Aleksander Koumas
Espen Bakken
Joseph Levinski
Ken Eland

QA Technical Lead
Michael Søvik

QA Engineer
Knut Urbye

QA Testers
Aleksander Grønnestad
Amy Frantz
Andrew Ryker
Anja Leidland Aadnesen
Are Granhaug
Carl Fredrik Giertsen
Charlene Reed
Christopher Bjørnsti
Christopher Husum

Daniel Karlsson
David Perry
Dax Hock
Dennis Leach
Erika Billowitz
Espen Lundberg
Fellyn Silliman
Ian Williams
Jared Collins
Jay Rowland
Jostein Tandberg
Knut Jagels
Lars Erik Tollisen
Lars Olsen
Leif Eric Fredheim
Mats Bergesen
Meaghen Edwardsen
Melissa Loy
Michael Ryker
Pia Olstad
Richard Rakosnik
Scott Mitchell
Steven Lumpkin
Tom Kuijer
Trond Olav Müller-Nilssen
Voss Graham
Will Cox
Will Sherrill

Customer Service Manager
Brian Lee

Customer Service Assistant Manager
Ashley Winstead

Customer Service Leads
Craig Ushry
Ryan O'Neill
Scott Kirk
Wadie Shahin

Customer Service Senior Specialist
Geoff Higgins

Customer Service English Representatives
Andre Strilio
Brad Arthur
Chad Hawkins
Dom Acquarulo
Danh Nguyen
Edward Hu
Jake Glass
James McClure
Jamie Chen
Jason Lee Taylor
Jon Labbe
Justin Dunsworth
Luka Smith
Michael Waite
Nate Minier
Robbie Mitchell
Sean Getts
Sheri Tarter
Vickie Graham
Wayne Soong
William Justin Dollar

Customer Service French Representatives
Pooyan Ordoubadi

Customer Service German Representatives
Diane Hollingsworth
Sandi Mujanovic

Customer Service Spanish Representatives
Hugo Hernandez
Jon Melchiade

SALES AND MARKETING

Product Director
Jørgen Tharaldsen

Product Manager
Erling Ellingsen

Media Strategy Director
Terri Perkins

Sales Director
Ivar Broder Lund Frølich

Video Editor
Christopher Bjelland

Managing Producer, Online Media
Adam Davis

Community Coordinator
Glen Swan

Creative Writer
Shannon "Pharamond" Drake

Community Manager
Oliver "Tarib" Kunz

French Community Manager
Thomas "Crippius" Grandjean

Spanish Community Manager
Xavier Marce

German Community Manager
Johannes Rebhahn

ADDITIONAL STAFF

Additional Animators
Antonio Flores
Elin Maria Bugge
Ingvild Oppedal Olsen
Ashurst
Maria Skau
Trygve Bjellvåg
William John Ashurst

Additional Art Direction
Christer Sveen

Additional Concept Artists
Anders Finer
Gavin Henry Whelan
Mikael Widegren
Olve Askim

Additional Designers
Aleksander Grøndahl
Dag Scheve
Jarl Schjerverud
Johan Tengå
Kenneth Christensen
Marius Enge
Nina Louise Sund
Robert Watson
Trond Meier

Additional Graphic Artists
Chen Xuefeng
Christopher Lane
Dan Cormick
Fang Li
Guoliang Wang
Li Lei
Li Miao
Li Yang
Li "Echo" Yang
Qingxin Kong
Shi Rui
Sonia Tyndale
Stian Dahlslett
Vladas Zukas
Wang Haiyang
Wei Kun

Additional Programmers
Antoine Chavasse
Bekir Osman Keskin
Benn Vosseteig
Christian Berentsen
Flemming Hansen
Frank Andrew Stevenson
Jorge Helguera Represa
Knut Johannessen
Mihnea Balta
Morten Brenna
Viggo Løvli

Additional Project Management
Eugene Lim
Xiao Fan
Øivind Scharning

Additional Technical Art Direction
Kjetil Hjeldnes

Additional World Designers
Richard Cawte
Taina Marie Nygård
Øyvind Jernskau
Øyvind Sten Steensen

SPECIAL THANKS TO

Aleksandra Pesaljevic
Annette De Freitas
Artplant
Carlos Huante
Christian Oswaldsson
Christina Aspen
Christopher Rabenhorst
Craig Morrison
Daniel Persson
David Nilsson
Dragan Smiljanic
Fabrice Miras
Geir Haugen
Jan Inge Gustum
Jason Falk
Michael Lee
Mona Elisabeth Østvang
Oleg Shadrin
Ove Forseth
Per Abrahamsen
Peter Lorenzen
Rickard Edén
Robert Judge
Terje Pedersen
The Secret People...
Tormod Vaksvik Håvaldsrud

Main Choir
Anna-Karin Lindgren
Camilla Wiig Nygård
Eirik Roland Jensen
Eva Landro
Gjøril Songvoll
Henrik Hundsnes
Margrethe Førre
Marit Sehl
Minda Fiskum
Nils Erik Steinsbø
Ragnhild Mozfeldt
Ruth Olina Lødemel
Sigmund Aasjord
Thomas Flodin
Trond Bjerkholt
Øystein Elle
Øystein Skre

Motion capture artists
Anne-Marthe Lund
Bjørn-Erik Hytt
Hillevi S Larsson
Solveig Laland Mohn
Thea Danielsen Fjørtoft
Tina Robinson
Trine Sneisen

Mongoose Publishing
Bryan Steele
Gareth Hanrahan

Musicians
Aissa Tobi
Helene Bøksle
Henrik Eurenius
Jan Tore Diesen
Ola Moen
Per Einar Watle
Therese Kinzler Eriksen

SIDE UK

Andy Emery
Ant Hales
Chris Skrzypek
Kate Saxon
Sini Downing

Voice Actors
Adjoa Andoh
Alex Norton
Alex Sandy Morton
Beatriz Romilly
Bill Roberts
Brian Bowles
Celia Meiras
Chris Nayak
Christopher Fairbank

Colin McFarlane
Emma Tate
Eric Meyers
Eve Karpf
Jimmy Akinbola
John Glover
John Schwab
Jonathan Kydd
Jules de Jongh
Kerry Shale
Laurel Lefkoe
Lewis Macleod
Lorelei King
Louiza Patikas
Luis Soto
Maria Darling
Matt Akesson
Peter Marinker
Robbie Stevens
Sandra de Sousa
Simon Greenall
Stuart McQuarrie
Theo Herdman
Troy Baker
Wayne Forester

Additional Voice Actors
Eigil Jarl Halse
Aidan Sansom
Claire Sturgess
Mark Nicholson

EIDOS GLOBAL

Company Secretary
Anthony Price

European Managing Director
Scott Dodkins

Product Acquisition Director
Ian Livingstone

Development Director
Darren Barnett

Development Manager
Lee Singleton

Associate Producer
Joe Best

Group Brand Controller
Fabien Rossini

Brand Manager
Alex Price

Creative Services Manager
Quinton Luck

Senior Designer
Jodie Brock

Senior Creative Artworker
Gary Blake

Middleweight Creative
Raj Singh

FUNCTIONALITY QA

Head of QA
Marc Titheridge

QA Supervisors
Dave Isherwood
Ian Rowsell

QA Leads
Anthony Wicker
Hugo Hirsh

QA Technicians
Garth Phillip
James Wicker
Jonathon Redington
Richard Edbury
Steven Taylor
Daniel Mills

MASTERING

QA Supervisor (Mastering)
Jason Walker

Mastering Engineer
Ray Mullen

Support Services Manager
Monica Dalla Valle

LOCALISATION

Localisation Manager
Guillaume Mahouin

Localisation QA supervisor
Arnaud Messager

Lead Localisation QA Technician
Pedro Geppert
Pablo Trenado

Localisation QA Technicians
Sonja Sickert
Curri Barceló
Janet Romero
Marco Simon
Yann Gendrot
Thibaut Salembier

SPECIAL THANKS

A massive thanks to all of you in the Sales, Marketing, Brand, Operations Finance, Legal and IT teams.

SICHERHEITSINFORMATIONEN

Dieses Schriftstück enthält wichtige Informationen zu Sicherheit und Gesundheit, die Sie vor Benutzung dieser Software gelesen und verstanden haben sollten.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Stellen Sie sich nicht zu nahe an den Bildschirm. Setzen Sie sich in ausreichendem Abstand vor den Bildschirm, so weit es die Länge des Kabels erlaubt.
- Spielen Sie das Video-/Computerspiel vorzugsweise auf einem kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder wenig geschlafen haben.
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Raum.
- Legen Sie beim Spielen von Video-/Computerspielen stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten ein.

WARNUNG: VERMEIDEN SIE SCHÄDEN AN IHREM FERNSEHGERÄT

Die Software ist nicht zur Nutzung mit allen Fernsehgeräten und Bildschirmen geeignet. Einige Fernsehgeräte, insbesondere Front- oder Rückprojektionsgeräte und Plasmaschirme, können durch Videospiele beschädigt werden. Statische Bilder oder Abbildungen, die während des normalen Spielens (oder bei Benutzung der Hold- oder Pause-Funktion) angezeigt werden, können die Bildröhre dauerhaft beschädigen oder sich auf dem Bildschirm „einbrennen". Dadurch erscheint dauerhaft ein Schatten des statischen Bilds, auch wenn nicht gespielt wird. Prüfen Sie, ob eine sichere Benutzung von Video-/Computerspielen auf Ihren Geräten möglich ist. Schlagen Sie dazu immer im Handbuch Ihres Fernsehgeräts oder Bildschirms nach, oder wenden Sie sich an den Hersteller.

VORSICHTSMASSNAHMEN BEI DER BENUTZUNG DES DATENTRÄGERS

Lesen Sie das Benutzerhandbuch sorgfältig durch, um eine korrekte Benutzung sicherzustellen. Legen Sie die CD/DVD immer mit der Datenseite nach unten in die/den Konsole/PC ein. Berühren Sie nicht die Oberfläche der CD/DVD. Halten Sie sie seitlich fest. Vermeiden Sie Schmutz und Kratzer auf der CD/DVD. Sollte die Oberfläche verschmutzt sein, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen und trockenen Tuch ab. Lagern Sie die CD/DVD nicht in der Nähe von Wärmequellen, und setzen Sie sie nicht direktem Sonnenlicht oder übermäßiger Feuchtigkeit aus. Verwenden Sie keine CD/DVD, die Risse aufweist, gewölbt oder unregelmäßig geformt ist bzw. mit Kleber repariert wurde, da es dadurch zu Fehlfunktionen oder Schäden an der/dem Konsole/PC kommen kann.

ERKLÄRUNG ZUM SCHUTZ GEISTIGEN EIGENTUMS UND ZUR BESCHRÄNKTEN GEWÄHRLEISTUNGSHAFTUNG DURCH EIDOS

speedtree umbra

Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt. Das bedeutet, dass Sie es nur vertragsgemäß nutzen, nicht aber kopieren dürfen. Insbesondere dürfen Sie nicht

- das Softwareprodukt ganz oder in wesentlichen Teilen vervielfältigen;
- das Handbuch zum Softwareprodukt ganz oder in Teilen kopieren;
- den Kopierschutz umgehen;
- das Softwareprodukt ausstrahlen, öffentlich vorführen, über das Internet, über Kabel und/oder sonstiges Telekommunikationsmittel verbreiten;
- das Softwareprodukt in Spielhallen nutzen;
- die Benutzung des Softwareprodukts gegen Entgelt anbieten;
- das Softwareprodukt gegen Entgelt vorführen;
- das Softwareprodukt ändern, bearbeiten, übersetzen oder sonst umarbeiten;
- das Softwareprodukt vermieten oder verleihen;
- das Softwareprodukt auf Netzwerkserver laden mit dem Ziel, es auf einem oder mehreren Rechnern in diesem Netzwerk zu verteilen oder eine solche Verteilung zu bewirken.

HINWEIS AUF DEN KOPIERSCHUTZ

Dieses Softwareprodukt ist kopiergeschützt.
Eidos Interactive Limited, Wimbledon Bridge House, 1 Hartfield Road, Wimbledon, SW19 3RU.

HINWEIS

Soweit dem Erwerber der Produkte hierdurch keine unzumutbaren Nachteile entstehen, behält sich Eidos Interactive (“Eidos”) das Recht vor, jederzeit und ohne Vorankündigung Weiterentwicklungen, Verbesserungen oder sonstige Änderungen an dem Produkt vorzunehmen. Eidos gibt hinsichtlich dieses Handbuchs, seiner Qualität, Tauglichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck weder eine Garantie noch eine Zusicherung ab, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes vereinbart. Sämtliche Personen und Unternehmensbezeichnungen in dieser Veröffentlichung sind frei erfunden, und jedwede Ähnlichkeit mit lebenden Personen oder Unternehmen ist rein zufällig.

GEWÄHRLEISTUNGSANSPRÜCHE

Soweit Sie das vorliegende Produkt über einen Vertriebspartner von Eidos bzw. den Handel erworben haben, haben Sie gegenüber Eidos keine direkten Gewährleistungsansprüche bzw. kaufrechtlichen Mängelrechte. Die Haftung von Eidos aufgrund Produkthaftungsrechts bleibt hiervon unberührt.




Alarm! Sound von allen Seiten.
Surround Sound mit Kopfhörern
und bis zu 40% schnellere Spiele.
Xtreme Fidelity
X-Fi
Sound
BLASTER
Xtreme Fidelity
Glaube was du hörst
Das Upgrade, das nicht von dieser Welt ist: die Soundkarte Sound Blaster X-Fi Platinum Fatal1ty Champion Series für Ihren PC. Einen besseren Sound haben Sie noch nie gehört. Und mit X-Fi hört sich auch MP3 einfach besser an!
Alle Infos auf europe.creative.com/xfi
CREATIVE
© 2008 Creative Technology Ltd. Alle anderen Marken- und Produktnamen sind Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Inhaber.


AGE OF CONAN
HYBORIAN ADVENTURES
Ankommende Blutspritzer
WWW.IDEAZON.COM/AGEOFCONAN
paradox
eidos
IDEAZON
Zboard and all other product sub-brands are owned and registered by Ideazon, Inc. All other
owners. US and other patent pending. © 2008 Conan Properties International LLC. CONAN
thereof are trademarks or registered trademarks of Conan Properties International LLC.
of their respective owners.

2207_AOC_mi_G4W_GE19 8/4/08 12:41 Page 68

